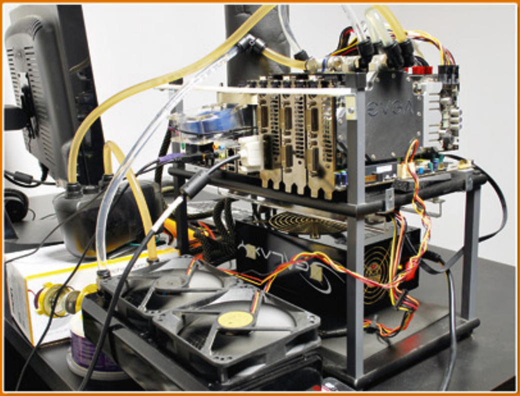
www.xtrempc.ro
MAR '08 • 124 PAG • 7,9 LEI
96

XtremPC

Ediție CD

hardware ✖ software & comunicaţii ✖ jocuri

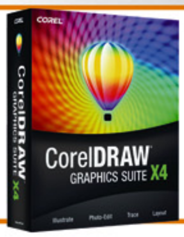
PERFORMANȚĂ EXTREMĂ
Overclocking în România



- **Monitoare LCD 24”** Desktop de înaltă definiție
- **X48 vs 780i SLI** NVIDIA şi Intel în linie dreaptă
- **Aplicații cu colesterol** Drumul greşit al producătorilor
- **NOKIA N82** 5 Megapixeli mobili
- **Sam&Max 203:** Night of The Raving Dead
- **Conflict:** Denied Ops

COPILOTUL DIGITAL PERSONAL
NAVIGAȚIE GPS





CORELDRAW X4
Creativitate pentru oricine

THE CLUB







2253LW

imaginează-ţi atracţia culorilor naturale

Forme armonios conturate, standul ingenios şi culorile vibrante ale noilor monitoare SyncMasterLCD de la Samsung produc atracţie irezistibilă. Designul şi performanţa vor captura imaginaţia. Impreună cu monitoarele LCD SyncMaster 2253LW nu este greu să-ţi imaginezi. Pentru a afla mai multe vizitează www.deck.ro/samsung.

---

2 ms Response Time
8000:1 Dynamic Contrast
Windows VistaTM Premium Certified

Input Dual HDCP
High Glossy Black Cabinet

XtremPC

ECHIPA

Redacţia
Dorian Prodan **redactor-şef**

Ionuţ Alexe **secretar general de redacţie**

Radu Bozga **şef laborator hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**
Dan Motoroiu **redactor hardware**
Aurelian Mihai **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**

Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Cosmin Aioniţă **redactor jocuri**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**

Codrin Coman **editor CD/DVD**
Dana Dan **corectură**

Concept grafic
Ionuţ Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **abonamente & distribuţie**
Eugenia Agliceru **contabilitate**

CONTACT

Redacţia
Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4
sector 4, Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xtrempc.ro

Abonamente & distribuţie
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informaţii CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informaţii hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4, sector 4
Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2007

BRAT
Tiraj: 20.000 exemplare

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă FOCUS. Conform cifrelor SNA FOCUS (perioadă de măsurare aprilie 2006-aprilie 2007), XtremPC are peste 140.000 de cititori/ediţie.

ISSN 1582-2818



Salvaţi jocurile pentru PC

Este greu de crezut că o simplă avanpremieră a jocului Turok, făcută pe baza versiunii pentru PlayStation 3, a stârnit o dispută aprigă pe forumul XtremPC. Două săptămâni mai târziu, însăşi industria de jocuri şi-a recunoscut oficial problemele, anunţând apariţia organizaţiei PC Gaming Alliance.

Pentru o persoană care a găsit în calculator o platformă excelentă pentru jocuri timp de 20 de ani, despărţirea este un moment deosebit de greu. Atunci însă când amintirea epocii de aur a jocurilor nu mai este suficientă pentru susţinerea acestei relaţii, acest moment este inevitabil. Nefericitul utilizator este chiar autorul acestor rânduri.

Este greu de trasat o linie clară care să marcheze începutul declinului industriei jocurilor pentru PC. Mai degrabă decât un colaps brutal şi zgomotos, industria de jocuri pentru PC a fost şubrezită încetul cu încetul de către diversele fisuri, aproape invizibile, care aproape au reuşit să distrugă munca de ani de zile a producătorilor de hardware cu iniţiativă, a studiourilor de jocuri curajoase şi a game designer-ilor atinşi de geniu. Să fi fost creşterea rapidă a puterii de calcul, fapt care a dus la atingerea unui prag critic al cerinţelor, dincolo de care numai amatorii de jocuri au motiv să treacă, unul dintre motive? Să fi fost pirateria, foarte accesibilă pe PC, unul dintre motivele pentru care producătorii de jocuri şi-au orientat încet atenţia către platformele care le aduceau venituri mai mari? Să fi fost ritmul susţinut de dezvoltare hardware, care a dus la apariţia unor produse puternice subminate de drivere problematice, un motiv? Să fi fost indolenţa publisher-ilor, care au tolerat apariţia pe platforma PC a unor portări ale jocurilor de consolă la limita inferioară a mediocrităţii? Cel mai probabil, toate acestea la un loc, şi nu doar atât.

"Nu sunt încă mort" pare a spune bătrânul PC, "sunt doar bolnav şi obosit". Deşi încolţit de către platformele dedicate Nintendo, Sony sau Microsoft, PC-ul mai are încă multe de spus. Nu este încă prea târziu pentru numele grele ale industriei, care încă au un cuvânt de spus şi care încă obţin profituri din acest domeniu, să schimbe această dulce mediocritate care a învăluit, precum o ceaţă grea, lumea atât de frumoasă şi dinamică a jocurilor de altă dată.

Această speranţă se numeşte, în momentul de faţă, PC Gaming Alliance. Anunţată oficial în cadrul Game Developers Conference 2008, această organizaţie non-profit numără numai nume de calibru din domeniul industriei. Producătorilor de hardware de top (Intel, ATI/AMD, NVIDIA), integratorilor hardware puternici (Acer, Dell/Alienware, Gateway) şi, bineînţeles, producătorilor de jocuri (Microsoft, Activision şi Epic), li se vor alătura, cel mai probabil, şi alte companii care îşi văd afectate interesele. Scopul acestora este susţinerea PC-ului ca platformă principală de jocuri, stabilirea unor strategii comune de producţie, promovare şi analiză a pieţei, descoperirea tendinţelor acesteia în scopul descoperirii preferinţelor, configuraţiilor hardware şi necesităţilor jucătorilor. Într-un cuvânt, PC Gaming Alliance va fi vocea comună a industriei, cea care va reprezenta şi apăra interesele celor care încă vor să se joace pe PC. Cum ceea ce doreşte organizaţia este destul de clar, rămâne de văzut şi cum vor remedia problemele industriei, pentru că declaraţiile au fost mai mult decât laconice.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Revista apare în următoarele variante:



Ediţie fără disc
preţ: 5.9 lei



Ediţie cu CD
preţ: 7.9 lei



Ediţie cu DVD
preţ: 12.9 lei

DRIVE-URI BLU-RAY 6X

013 Sharp a reuşit deja să realizeze diode laser albastru-violete de 250 mW. Aceste diode promit să crească substanţial viteza writer-elor Blu-ray - de la 72Mb pe secundă la un maximum de 216Mb pe secundă.



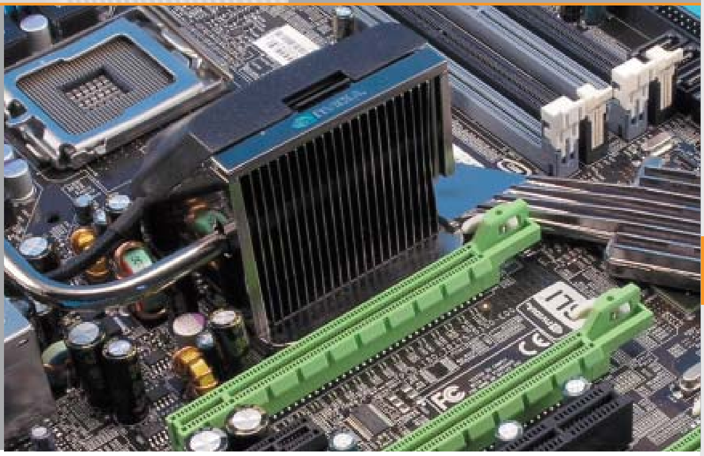


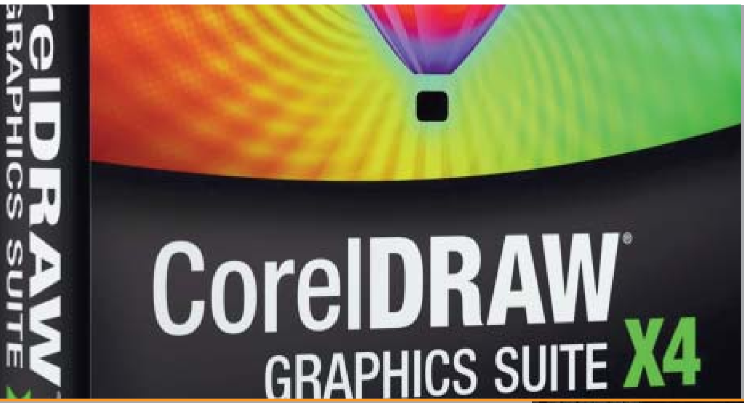
MONITOARE LCD 24”

026 Apărute iniţial la sfârşitul anilor ‘90, monitoarele LCD au evoluat de la modele cu preţ prohibitiv, imagine lăptoasă şi remanenţe ale imaginii de ordinul secundelor, la adevărate bijuterii tehnologice

X48 VS 78I SLI

056 NVIDIA are de înfruntat o concurenţă aprigă făcută de Intel prin cele trei chipset-uri: P35, X38 şi X48.



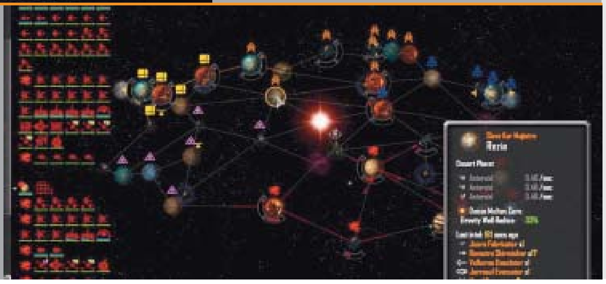


CORELDRAW X4

082 Într-o permanentă concurenţă cu produsele Adobe, suita CorelDRAW nu a reuşit să devină, faţă de produse precum Illustrator sau Photoshop, un lider, dar a cucerit suficient de mulţi utilizatori pentru a fi considerat un punct de referinţă.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

120 Mai periculos ca dependenţa de droguri şi cu lupte parcă scoase din Star Wars.



MARTIE

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Procesoarele economice

Dan Motoroiu
dan.motoroiu@xtrempc.ro

Procesoarele cu consum foarte scăzut de energie încep să fie implementate în produse destinate consumatorilor normali din ce în ce mai des. Majoritatea sarcinilor ce trebuiesc îndeplinite de un computer modern de birou necesită o putere de procesare destul de mică. Portabilitatea şi consumul de energie electrică sunt factori mult mai importanţi decât puterea de procesare.

La ora actuală, un procent destul de mare dintre români utilizează la locul de muncă un computer. Rolul PC-ului de birou este să ruleze aplicaţii de tip office şi eventual multimedia. De asemenea, rularea unui browser web şi eventual a unei prezentări sunt aspecte ce devin din ce în ce mai importante la ora actuală. Pentru a îndeplini aceste sarcini, computerul de birou nu are nevoie de o putere de procesare deosebită, cele mai slabe componente disponibile la ora actuală fiind suficiente. De asemenea, mobilitatea este un factor important, notebook-urile atrăgând din ce în ce mai mulţi utilizatori. Apariţia unor produse precum ASUS Eee au creat un nou segment de piaţă, cel al portabilelor cu preţ de achiziţie foarte scăzut şi consum de curent cât mai mic.

Aceste produse au ca public ţintă utilizatorii care doresc un grad maxim de mobilitate, o autonomie cât mai mare şi dimensiuni mici. Nivelul performanţei oferite este scăzut chiar şi în comparaţie cu cele mai umile platforme desktop disponibile, însă performanţa are un rol secundar în ecuaţia generală. Procesoarele folosite pentru acest tip de produse au un consum de curent exponenţial mai mic decât al celor din segmentul mobile,VIA concurând alături de AMD şi Intel.

VIA este unul dintre primii producători care şi-au concentrat eforturile pentru a oferi produse cu un consum infim de curent. Astfel, VIA oferă procesorul Eden ULV tactat la 500MHz ce consumă doar 1W în regim full load. De asemenea, VIA oferă o platformă completă sub denumirea de CoreFusion, dedicată sistemelor integrate. Planurile de viitor includ lansarea noii arhitecturi Isaiah în primăvara anului 2008. Procesoarele bazate pe arhitectura Isaiah vor fi construite folosind litografia pe 65nm, iar oficialii VIA afirmă că vor aduce un spor de performanţă de până la 400% comparabil cu actualele VIA C7 la aceeaşi frecvenţă. Consumul de curent se va situa la acelaşi nivel cu actualele modele comercializate.

Oferta AMD în acest segment este una foarte atrăgătoare. Procesoarele AMD Geode reprezintă un concurent foarte puternic atât pentru VIA cât şi pentru Intel, în acest segment. Avantajul major al soluţiei oferite de AMD este consumul extrem de scăzut, modelul AMD Geode LX 700 consumând doar 0.8W. De asemenea, AMD Geode LX UVC Reference Design Kit oferă o platformă de dimensiuni foarte mici capabilă să îndeplinească sarcinile unui computer de birou cu succes.

Eforturile Intel în acest segment au fost concentrate spre oferirea unui nivel ridicat al performanţei. Cel mai economic procesor oferit de Intel, modelul Celeron M 423 ULV, consumă 5.5W, o cifră enormă comparativ cu concurenţii AMD şi VIA. În schimb, frecvenţa de lucru este de 1666MHz, ceea ce îi conferă un avantaj indiscutabil din punct de vedere al performanţei oferite. Soluţia oferită de Intel în acest domeniu este bazată pe platforma Centrino Mobile.

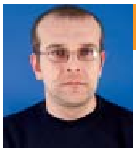
Diferenţa între soluţiile oferite este foarte mare. În timp ce Intel oferă procesoare axate pe atingerea unui nivel ridicat al performanţei, VIA şi AMD încearcă să ofere platforme complet integrate şi un consum cât mai scăzut de curent. Într-un domeniu în care consumul scăzut de curent, portabilitatea şi fiabilitatea sunt factori cheie, ofertele celor de la AMD şi VIA par cele mai bune, însă Intel este un concurent redutabil.





Puncte de vedere

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dorian Prodan
redactor-şef

DEPENDENŢA DE TEHNOLOGIE

Atât în ciclul Fundaţia, cât şi în ciclul Dune, Isaac Asimov şi Frank Herbert au desenat lumi care au abandonat părţi importante ale tehnologiei, cum ar fi roboţii sau chiar calculatoarele. În nici un caz nu putem acuza doi scriitori de acest gen ca fiind conservatori, aceştia situându-se chiar la polul opus al libertăţii şi flexibilităţii în gândire.

La începutul lunii februarie, o cădere în lanţ a nu mai puţin de 5 cabluri submarine, care asigurau majoritatea lăţimii de bandă a conexiunilor la Internet în Orientul Mijlociu, au aruncat această zonă a lumii într-o penumbră informatică care s-a rezolvat după multe zile, soldându-se cu pierderi financiare deosebite şi disfuncţii în comunicaţii.

Oare pe măsură ce avansăm pe scara tehnologică, pe atât devenim mai dependenţi de aceasta? Oare pe măsură ce ne specializăm, ne depărtăm de vechile tehnologii şi devenim din ce în ce mai vulnerabili la disfuncţionalităţile unor sisteme din ce în ce mai complexe, deci ipotetic şi mai fragile, fiind totodată din ce în ce mai departe de posibilitatea unei nedorite dar necesare întoarceri? Ca de obicei, aşteptăm opiniile cititorilor pe marginea acestei aparent simple probleme.

"Din punct de vedere al conţinutului, mi-a plăcut prezentarea lui 3870 X2, foarte bine făcută"

Widsith the Wanderer, pe forum

CU OCHII PE FORUM

calin_banc: Anda vorbeşte, pentru a câta oară, despre jocurile PC vs. console. Oare chiar era necesar? Adică, de la ce pleacă toată nebunia asta în definitiv? Asta e problema vânzărilor scăzute în cadrul jocurilor. Nu există promovare din partea nimănui pentru această platformă. Postase cineva din Statele Unite care zicea că în marile magazine secţiunea alocată computerului este destul de timidă, atât prin prisma jocurilor, dar şi a hardware-ului disponibil pentru vânzare.

Dorian Prodan: **Lumea IT se orientează destul de rapid către conceptul de Casă Digitală, iar consolele răspund "prezent la apel" într-un mod mai simplu decât o fac PC-urile. Producătorii doar se îndreaptă către platforma mai apetisantă din punct de vedere financiar. O consolă modernă, aşa cum sunt cele două prezentate în acest număr, sunt departe de platformele rigide din primele generaţii, cele care de fapt au şi sădit neîncrederea utilizatorilor (cum ar fi celebrele clone NES numite Terminator şi care încă mai există la vânzare). Un PLAYSTATION 3 sau un Xbox 360 sunt departe de aceste platforme, în afara jocurilor moderne, rulate de procesoare şi plăci video mai puternice decât cred mulţi, sunt acum şi Media Centere capabile să redea discuri DVD-uri sau chiar Blu-ray, să ofere playere audio, clienţi de mesagerie sau chiar un browser, putând fi foarte uşor folosite ca puncte centrale media pentru o casă. Preţul acestora este iar un argument greşit, acestea fiind vândute sub preţul de producţie şi fiind pe aceeaşi treaptă cu sisteme PC cu putere media. Faţă de acestea din urmă însă, o consolă are o durată de viaţă de 5 până la 7 ani, ceea ce nu am putea spune despre PC, care va deveni depăşit în maxim 12 luni. Un alt motiv, pe care nimeni nu prea vrea să-l admită, deşi este evident, este faptul că pirateria nu se împacă prea bine cu consolele.**

Yeti: La Puncte de Vedere, referitor la "Absurdistanul Patentelor Tehnologice", în afară de bani mulţi, nu văd ce altceva ar putea scoate Minerva Industries de la companiile alea mari. Un lucru sigur că acele companii (măcar 70% din ele) nu vor opri producerea acelor terminale atât timp cât aduc un profit mărişor. Aşa că acum vor trebui să cumpare "dreptul" de a produce smartphone-urile. Cât despre revizuirea legitimităţii patentării, parcă legile nu se aplică retroactiv. Asa că partea asta nu o mai priveşte pe acea companie.

Dorian Prodan: **Pe scurt, da, aveţi perfectă dreptate, astfel de "iniţiative" nu au ca scop decât obţinerea unui profit mărişor pe baza unor patente cu o legitimitate morală discutabilă, victimele fiind companiile care au dezvoltat produse mult mai avansate pe baza acelui patent, dar mai ales, şi bineînţeles cel mai grav, cumpărătorii, cei care vor regăsi în preţul unui produs, şi aşa destul de ridicat, datorită tehnologiilor încorporate, şi costurile înţelegerii dintre cele producător şi proprietarul patentului. Din păcate, aici nu este vorba de o lege nouă, ci de una destul de veche, care permite companiilor nord-americane să patenteze concepte care ar trebui să rămână libere de obligaţii. Singurele şanse pentru o companie acuzată de încălcarea unui patent este dovedirea utilizării obiectului acestuia înainte de depunerea cererii de patentare a reclamantului. Până atunci însă, acest aspect legislativ este unul uşor de abuzat de către orice companie care reuşeşte să blocheze, prin astfel de tertipuri, o întreagă industrie IT.**

INTRĂ ÎN CONTACT!

redactia@xtrempc.ro
dorian.prodan@xtrempc.ro

www.xpc.ro/forum

021-331.11.33
021-331.11.35

Cei mai activi forumişti în ultima lună

- SoboLAN
- calin_banc
- Headhunt
- gabe_racer
- Elessar

VINO ŞI TU PE FORUM!

E simplu! Ai o problemă la computerul tău şi nu ştii cum să o rezolvi? Vrei să-ţi schimbi procesorul şi ai nevoie de un sfat? Vrei să dialoghezi rapid şi la subiect cu membrii redacţiei? Se rezolvă! Într-un singur minut poţi deveni membru al comunităţii forumiştilor XtremPC! Intră chiar acum pe www.xpc.ro şi accesează "Forum". Completezi câteva date la "Register", apoi "Submit" şi gata! Eşti înscris pe forumul XtremPC!

Rezultatele concursului "Umflă potul!" din numărul 94

"Potul" 94 - Lexar a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul" din numărul 94 al revistei au constat din 40 de produse Lexar oferite de PCCenter.ro. Câştigătorii primelor 20 de carduri Lexar SD 133x, de 2GB au fost: **Mihai Cornel** din Bacău, **Popescu Ovidiu-Dumitru** din Cătunele, judeţul Gorj, **Sîrbu George** din Galaţi, **Marinescu Aurelian** din Braşov, **Radu Andrei** din Aninoasa, judeţul Dâmboviţa, **Pop Ionuţ-Costin** din Ploieşti, judeţul Prahova, **Matache Anca** din Crevedia, judeţul Dâmboviţa, **Ciurescu Vlad** din Vaslui, **Cojocaru Marius Iacob** din Oneşti, judeţul Bacău, **Candrea Angel** din Galaţi, **Hălmăgean Alexandru** din Bucureşti, **Horvath Zsolt** din Mureş, **Petrişor Cosmin** din Arad, **Vicol Pentru Cătălin** din Piatra Neamţ, judeţul Neamţ, **Stănescu Andrei Gabriel** din Ploieşti, judeţul Prahova, **Florea Gheorghe** din Negreşti, judeţul Vaslui, **Nanea Dan-Iulian** din Iaşi, **Ionescu Cristian** din Bucureşti, **Preda Adrian** din Babadag, judeţul Tulcea şi **Preduţ Ciprian-Cristian-Narcis** din Târgovişte, judeţul Dâmboviţa. Următorii concurenţi au câştigat: **Iliuţă Mircea** din Bucureşti - un card XD Olympus de 2GB, **Angelescu Cristian** din Sighişoara, judeţul Mureş - un flash drive Lexar de 4GB, **Blăjan Laurenţiu** din Deva, judeţul Hunedoara - un flash drive Lexar de 4GB, **Dumitru Adrian** din Bucureşti - un card Lexar Compact Flash 300x, de 4GB şi **Stan Mihai** din Buzău - un card Lexar Compact Flash 300x de 8GB. Cinci premii Lexar JumpDrive Lightning cu indicator cu led de 4GB au fost câştigate de: **Tănăsescu Mihai-Alexandru** din Târgovişte, judeţul Dâmboviţa, **Vancu Cireşica** din Deva, judeţul Mureş, **Lugojanu Alexandru** din Bucureşti, **Margarint Ion** din Iaşi şi **Cicoş Dinel** din Târgu-Jiu, judeţul Gorj. Ultimele premii, care au constat din zece Memory Stick Lexar PRO Duo de 1GB, au fost câştigate de: **Florescu Maria-Iulia** din Bucureşti, **Otoman Mihai-Alexandru** din Babadag, judeţul Tulcea, **Oratovschi Cristian** din Piteşti, judeţul Argeş, **Şerban Daniel** din Bucureşti, **Barsan Horia** din Braşov, **Vezeteu Ciprian** din Iaşi, **Varzaru Ovidiu-Iulian** din Târgu-Jiu, judeţul Gorj, **Guţă Radu** din Bucureşti, **Simonov Nicolae** din Bucureşti şi **Mureşan Cosmin** din Cluj-Napoca, judeţul Cluj. Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 11 februarie 2008 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.



Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC.

Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!


PLAY TRUE COLORS
Play WiDE Play LG
Seria LG FLATRON L7W Wide Color Gamut
reproduce culorile cu fidelitate de 100%, fără distorsionări.
Te bucuri mai mult de imagini cu 100% culori reale!
10000:1 Digital Fine Contrast
Monitoarele LG FLATRON L7W expun tonurile întunecate și strălucitoare mai aproape de realitate, mulțumită ratei de contrast încă nedepășită pe piață, DFC 10000:1. Simți fiecare nuanță a realității văzută pe ecran.
WCG 100% WIDE COLOR GAMUT

Monitor 19"



L1953TR



L1972H

DIAGONALA 19"
TIMP DE RASPUNS 2 ms
CONTRAST 5000:1
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
DESIGN EXCEPȚIONAL



W1942S/T

DIAGONALA 19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelul W1942T)

Monitor 20-22"



W2042S/T
W2242S/T

DIAGONALA 20"/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelele W2042T/W2242T)



W2252TQ

DIAGONALA 22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D
DESIGN EXCEPȚIONAL



L227WT

DIAGONALA 22"
Wide Color Gamut 100%
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D

Monitor 24"



L245WP

DIAGONALA 24" Panel MVA
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
LUMINOZITATE 500 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 178/178
HDMI, USB, jack audio, component, pivot



L246WH

DIAGONALA 24" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
LUMINOZITATE 400 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
HDMI, USB, component, jack audio

LCD TV Monitor



M1921A



M198WA

DIAGONALA 19"/19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART



M208WA



M228WA/WV

DIAGONALA 20"Wide/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART
HDMI (doar la modelul M228WV)

PARTENERI: ASESOFT distribution, RHS Your IT Supplier, Ultra PRO Computers

RELAȚII CLIENȚI: 031 228 35 42

LG Life's Good

www.lge.ro

Virgin Group

Virgin Galactic prezintă naveta spațială SpaceShipTwo

Virgin Galactic, divizie dedicată cercetărilor în domeniul zborurilor în spațiul cosmic din cadrul companiei Virgin Group, a prezentat la New York vehiculul botezat SpaceShipTwo, aflat în fazele finale ale construcției și perfecționării la compania dezvoltatoare Scaled Composites. Din păcate, prețul plătit pentru progresul uimitor al noii aeronave este unul mare. Pentru a putea căpăta dreptul de a transporta pasageri, noua aeronavă a trebuit să realizeze 50 de zboruri de testare mandatorii cu scopul de a descoperi și elimina orice erori de proiecare. În luna iulie 2007, la mai puțin de o lună după începerea testelor, trei angajați ai Scaled Composites au decedat în urma unui test la sol eșuat, în care



prototipul pentru motorul rachetă destinat noii aeronave a explodat. În ciuda acestui accident, riscurile zborului spațial nu au descurajat nici dezvoltatorii și nici potențialii clienți. Virgin Galactic afirmă că deja peste 200 de persoane și-au rezervat bilete pentru zboruri suborbitale cu noul vehicul ce urmează să aibă loc în cursul anului 2009. Prețul inițial pentru un bilet atinge 200.000USD, însă președintele Virgin Group, Richard Brenson, afirmă că acesta va scădea la 100.000USD după primii 100 de pasageri, urmând ca prețul final pentru un zbor suborbital de agrement să scadă la mai puțin de 20.000USD de persoană.

SpaceShipTwo va atinge o altitudine maximă de 110km, depășind astfel bariera formală de 100km altitudine ce face trecerea în spațiul cosmic. Fiecare zbor suborbital va avea o durată totală de două ore și jumătate și va include șase minute de imponderabilitate la finalul fazei suborbitale a zborului.

La reintrarea în atmosferă, naveta își va plia aripile pentru a minimiza frecarea cu aerul și temperaturile incandescente la care actualele navete spațiale folosite de NASA sunt expuse. După depășirea etapei critice a reintrării în atmosferă, aripile vehiculului își reiau poziția inițială, oferind o manevrabilitate similară unui avion convențional.

Pentru lansare, SpaceShipTwo este purtată de o navă-mamă numită WhiteNightTwo, până la altitudinea de lansare de 15.200m, urmând ca motorul-rachetă cu combustibil solid să o propulseze în faza finală a călătoriei. SpaceShipTwo dispune de o cabină de 3.66m lungime și 2.28m lățime și va putea transporta până la opt persoane (doi piloți și șase pasageri) cu o viteză maximă de 4000km/h, folosind un motor-rachetă hibrid. Toate zborurile noului vehicul vor avea ca punct de plecare Upham, New Mexico, urmând ca noi locuri de lansare să fie stabilite odată cu creșterea în popularitate a acestei noi forme de turism spațial.

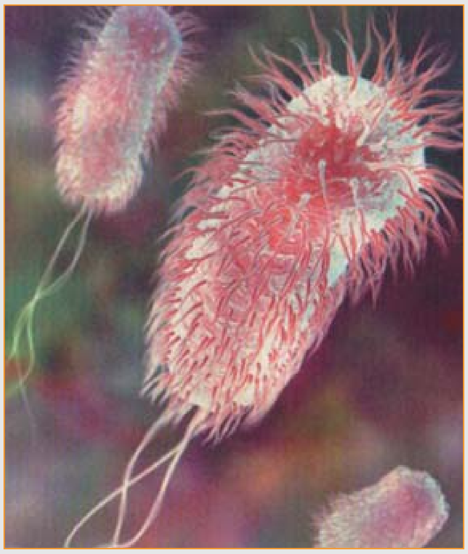
A&M University

Bacteria E.Coli ar putea oferi o nouă sursă de energie alternativă

Odată cu epuizarea treptată a resurselor de combustibili fosili, hidrogenul are șanse reale să devină o sursă viabilă de energie alternativă. În ultimele luni, numeroase proiecte de cercetare ce au ca scop descoperirea unor metode eficiente de obținere a unei surse de energie nepoluantă au ajuns în centrul atenției lumii întregi. Din păcate, mai toate nu s-au dovedit viabile din cauza dificultăților în implementarea practică și efectelor secundare ale proceselor tehnologice, producătoare de compuși toxici dăunători mediului. Deși hidrogenul este un gaz nepoluant, care în urma arderii nu produce compuși cu efect de seră, obstacolul cel mai greu de depășit în folosirea acestuia ca sursă de energie alternativă este problema obținerii sale într-un mod eficient și puțin costisitor, fără a implica procese tehnologice poluante și dăunătoare mediului.

Un pas surprinzător în această direcție a fost făcut de un cercetător de la A&M University în timpul cercetării unei variații a temutei bacterii E.Coli, asociată în mod normal cu infecții alimentare puternice ce amenință sănătatea oamenilor din întreaga lume. Acesta a creat o variantă modificată a bacteriei E.Coli, înlăturând șase gene specifice dintre cele 500 de gene componente ale acesteia. Noua bacterie, practic inofensivă, este transformată astfel într-o adevărată uzină de producere a hidrogenului. E.Coli produce hidrogen prin metabolizarea zahărului într-un proces fermentativ. Astfel, E.Coli reușește să elimine una dintre cele mai mari probleme privind obținerea hidrogenului într-un mod eficient și nepoluant. Datorită procesului de fermentație realizat de bacterie, hidrogenul produs este eliminat direct sub formă de gaz, urmând ca acesta să fie captat pentru utilizarea imediată în generatoare electrice, menite să transforme potențialul exploziv al hidrogenului într-o sursă de energie stabilă și ușor de manipulat precum electricitatea.

Zahărul necesar bacteriilor poate fi obținut cu ușurință prin cultivarea unor plante specifice cum sunt trestia de zahăr sau sfecla de zahăr, mutând astfel problema obținerii sursei de energie din marile bazine petroliere către câmpurile agricole din propria țară. În prezent, metodele de rafinare a procesului de extragere a hidrogenului permit obținerea unei cantități de energie suficiente pentru alimentarea unei gospodării, folosind un rezervor de fermentație de numai 1100l, alimentat periodic cu materie primă. Prin rafinarea procesului tehnologic se urmăresc nu doar o eficiență sporită în extragerea hidrogenului, ci și modalitățile de implementare rapidă a unui astfel de sistem acolo unde este nevoie, fără necesitatea deținerii unor instalații masive și costisitoare, impractice pentru comunități de mici dimensiuni și cu buget limitat.



Sharp

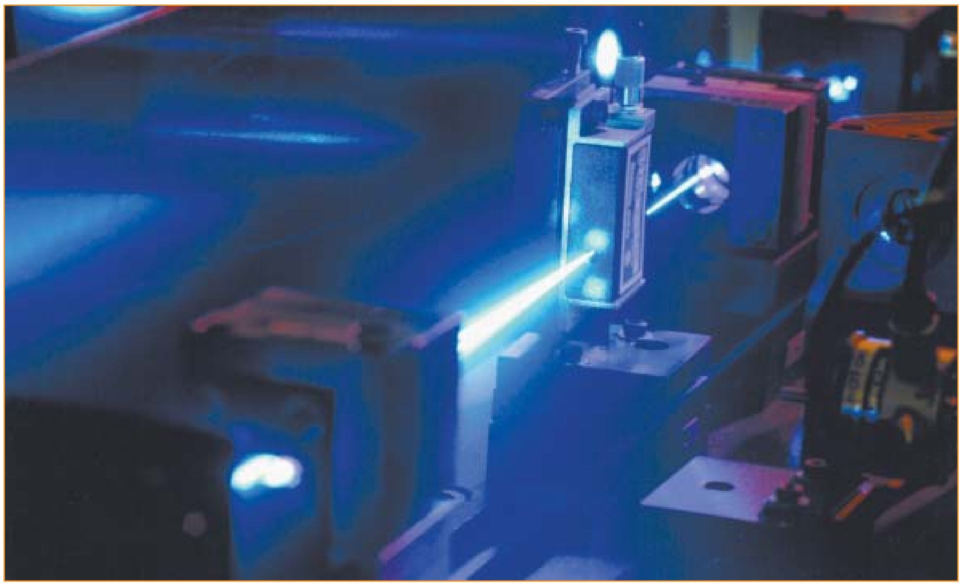
Drive-uri Blu-ray 6x

Laserul albastru era deja într-o fază de extindere pe toate pieţele, dar odată cu încheierea războiului formatelor (deci "moartea" HD-DVD), această dezvoltare nu poate decât să crească.

Pentru a confirma această tendinţă, Sharp a reuşit deja să realizeze diode laser albastru-violete de 250 mW. Aceste diode promit să crească substanţial viteza writer-elor Blu-ray - de la 72Mb pe secundă la un maximum de 216Mb pe secundă.

Producătorul afirmă că noile diode vor intra în producţie din luna aprilie a acestui an, iar disponibilitatea în masă pe piaţă va fi asigurată de o capacitate de producţie de circa 700.000 de unităţi pe lună. Sunt luate în considerare două modele - un pachet de 3.3mm pentru writerele Blu-ray realizate special pentru laptop-uri şi o a doua versiune, de 5.6mm, dezvoltată pentru sistemele desktop.

Output-ul de 250 mW al noilor diode este cel mai ridicat obţinut în cadrul industriei de profil, declară producătorul Sharp. Această realizare ar fi esenţială pentru îmbunătăţirea vitezei de înregistrare a unităţilor de scriere Blu-ray. Sharp susţine că nivelul de putere este de ajuns de mare pentru a realiza o creştere a vitezei de la 4x (144 MB/s) până la 6x (216 Mb/s).



Până la intrarea în producţia de masă, sunt disponibile sample-uri ale noilor diode, dar preţul este destul de prohibitiv: Sharp cere pe ele deocamdată circa 50.000 de yeni, adică aproximativ 462 de dolari per unitate. După ce bătălia pentru formatul standard de înaltă definiţie s-a încheiat, companiile producătoare de echipamente şi tehnologii înglobate în playerele Blu-ray îşi pot concentra atenţia exclusiv asupra acestora. Cu toate acestea însă, bătălia preţurilor, menită să concureze încă solid ancoratul DVD, este abia la început, de aceea rămâne de văzut cum va fi primit noul sistem optic, preţul acestuia fiind prohibitiv pentru echipamentele menite să îmbie cumpărătorii către magazinele de playere şi filme în format Blu-ray.

Micron Technology

DRAM mobil de 400MB/s

Micron Technology a anunţat că oferă clienţilor şi dezvoltatorilor importanţi mostre ale noilor sale de chipuri de memorie DRAM 512MB, destinate sectorului industriei terminalelor mobile. Această componentă oferă o viteză maximă de 200MHz şi o rată de transfer de 400MB pe secundă.

Noul model a fost realizat pentru dispozitivele electronice mobile, care au nevoie de o putere mai mare pentru ca utilizatorul să profite din plin şi la putere maximă de toate facilităţile aparatului. Producţia de masă va fi disponbilă începând cu al doilea trimestru al acestui an.

Micron subliniază că această componentă mobilă DRAM oferă lăţimea de bandă în plus necesară îmbunătăţirii capabilităţilor operaţionale ale aplicaţiilor mobile: acestea includ rularea a cât mai multe funcţii simultan fără a experimenta scăderi de performanţă sau rularea de aplicaţii video la viteze ridicate.



Componenta realizată de Micron îndeplineşte standardul JDEC, adică 1.8 volt input/output (I/O) şi va veni dotată şi cu o opţiune de 1.2 volt I/O. Această opţiune va îmbunătăţi semnalul de mare viteză, operaţiile realizate pe lăţime de bandă ridicată şi e o caracteristică de design esenţială pentru chip set-urile mobile de nouă generaţie.

Chip-urile de memorie DRAM mobilă oferă în plus şi o temperatură de operare extinsă, cu limite variind de la -40 de grade Celsius până la +85 de grade Celsius.

Micron plănuieşte să asambleze chip-urile de memorie DRAM mobilă 512MB cu NAND flash şi componente NAND şi să îl ofere într-un pachet multi-chip (MCP) sau ca package-on-package (POP). În acest moment, cele mai multe terminale inteligente mobile de tip PDA sau Smartphone utilizează memorii de maxim 256MB NAND, care sunt utilizate în modul Multi-Level Cell, ceea ce permite stocarea aplicaţiilor şi datelor în acelaşi chip.

Bill Lauer, managerul diviziei de marketing a companiei, a declarat, în cadrul conferinţei care a însoţit lansarea, că terminalele mobile moderne oferă din ce în ce mai multe facilităţi audio, video sau de procesarea a datelor, ceea ce face ca şi cerinţele lor să crească în acelaşi ritm. În consecinţă, şi producătorii de memorii sunt nevoiţi să dezvolte şi să ofere fabricanţilor de terminale ceea ce aceştia doresc.

SCOP

Cifră de afaceri-record pentru grupul SCOP

Grupul SCOP a anunţat în cadrul unei conferinţe de presă realizarea în anul 2007 a unei cifre de afaceri de aproape 100 de milioane euro, înregistrând astfel o creştere cu peste 35% faţă de anul precedent. Grupul SCOP are în componenţa sa trei companii distincte: SCOP Computers - distribuţie produse şi soluţii IT, Chara Software - soluţii software şi business (ERP şi CRM) şi Docentris - soluţii de procesare şi management al documentelor. Un procent de circa 90% din totalul cifrei de afaceri a grupului este realizat de compania de distribuţie IT, SCOP Computers. La acest rezultat au contribuit evoluţiile semnificative înregistrate de diferite categorii de produse. Astfel, numărul de unităţi de notebook-uri vândute în anul 2007, comparativ cu 2006, a crescut cu 75%, SCOP Computers deţinând 30% din piaţa totală.

La echipamente din categoria "print&copy" s-au înregistrat creşteri cu 25%, iar la categoria multifuncţionale profesionale de tip office, în ceea ce priveşte brandul Toshiba, SCOP Computers deţine peste 15% din piaţa totală. Rezultate pozitive şi ponderi semnificative în cifra de afaceri s-au înregistrat şi la echipamentele de networking, software, dar şi la produsele multimedia.



SYMANTEC

Symantec îşi deschide reprezentanţă în România

Symantec a anunţat deschiderea unei reprezentanţe locale şi numirea în poziţia de Country Manager a lui Gabriel Tomescu. Apariţia reprezentanţei locale este rezultatul direct al succesului produselor Symantec pe piaţa românească şi a numărului tot mai mare de companii ce adoptă soluţiile Symantec.
Gabriel Tomescu a fost numit la sfârşitul anului trecut Country Manager al biroului local din România. Este absolvent al Academiei de Studii Economice din Bucureşti. În vârstă de 36 de ani, aduce cu el experienţă şi energie, două caracteristici de o importanţă majoră pentru orice început.
Înainte de a se alătura echipei Symantec, Gabriel Tomescu a lucrat pentru companii multinaţionale de top, precum Xerox şi IBM.
Biroul local Symantec va funcţiona ca reprezentanţă a companiei pe piaţa locală, principalele sale obiective fiind promovarea produselor Symantec şi acordarea de asistenţă tehnică clienţilor, distribuitorilor şi partenerilor. De



asemenea, Symantec, prin intermediul biroului local, va asigura cursuri de pregătire clienţilor şi partenerilor de pe piaţa locală, astfel încât aceştia să poată beneficia de toate facilităţile produselor şi serviciilor oferite de către companie. Comercializarea produselor Symantec se va realiza în continuare prin reţeaua partenerilor locali, Romsym Data şi Omnilogic. Odată cu deschiderea biroului local, Symantec a inaugurat un nou program recompensator pentru partenerii de distribuţie.

ULTRA PRO COMPUTERS ŞI GIGABYTE ROMÂNIA

Concurs de overclocking

Ultra PRO Computers şi GIGABYTE România au organizat un concurs de overclocking dedicat utilizatorilor de plăci de bază GIGABYTE.

Durata de desfăşurare a acestui concurs a fost de trei luni, între 1 octombrie şi 31 decembrie 2007. Singura condiţie pentru a participa la acest concurs era folosirea unei platforme construite folosind o placă de bază GIGABYTE pe socket LGA775 sau AM2. Înscrierea participanţilor se putea efectua direct pe site-ul Ultra PRO Computers la secţiunea dedicată concursului. Pentru a valida rezultatele obţinute, era necesară înregistrarea oficială a rezultatului folosind CPU-Z. De asemenea, era necesară o dovadă sub forma unei capturi de ecran a rulării unor programe pentru testarea stabilităţii. Acestea sunt 3DMark 2006 folosind setări default şi OCCT v1.1.0 pentru 30 de minute alături de CPU-Z pentru a verifica frecvenţele de funcţionare.

"Concursul a fost o iniţiativă inedită pentru un retailer cum este Ultra PRO Computers şi totodată un prim pas pe care l-am făcut alături de un foarte important producător în a ne adresa power user-ilor şi celor ce doresc ceva mai mult de la un PC.

Am ales compania GIGABYTE ca partener oficial al acestui concurs datorită încrederii din ce în ce mai mari în produsele sale, ce se dovedesc a fi pregătite pentru oricare pasiune a utilizatorilor, fie ea chiar overclocking-ul. Pentru noi a fost ceva nou, plin de perspective, care evidenţiază larga orientare a Ultra PRO Computers către toate categoriile de clienţi, precum şi o nouă abordare, alături de GIGABYTE, a pieţei de nişă", declară Ciprian Bălan, brand manager GIGABYTE.



Festivitatea de premiere a avut loc pe data de 1 februarie 2008 în magazinul Ultra PRO Computers de pe strada Ştirbei Vodă. Câştigătorii, începând cu locul 1, sunt Constantin Sorin, Mihătoiu Matei, Niculae Dan Marian, Ban Mircea Dumitru, Fulger Octavian şi Nedelcu Alexandru. Cea mai mare frecvenţă înregistrată a fost de 4530MHz folosind un procesor Intel Pentium Dual Core E2140, procentajul fiind de 283%.

Reprezentanţii Ultra PRO Computers anunţă intenţia organizării altor concursuri de overclocking în parteneriat cu GIGABYTE România şi pe viitor, cel mai probabil aproape de sfârşitul anului în curs.

Sony Ericsson salută orice inițiativă care își propune să stabilească telefonul mobil ca platformă deschisă

Dorian Prodan, în dialog cu Sony Ericsson



Carmen Căpitănescu
Channel Marketing Manager
Sony Ericsson Romania

Dorian Prodan: Care este în acest moment poziția companiei pe piața terminalelor mobile și cum credeți că va evolua aceasta?

Carmen Căpitănescu: Cu peste 100 de milioane de terminale vândute anul trecut, mai mult decât dublul ratei de creștere a pieței, rezultatele din 2007 au fost încă o dată deosebit de impresionante, compania stabilindu-și pentru anul în curs să ajungă pe poziția a treia la nivel mondial. În plus, din cele 145 de milioane de telefoane cu mp3 player vândute, 57 de milioane au fost telefoane Sony Ericsson Walkman - lucru ce întărește poziția de lider a companiei în domeniul muzicii pe telefonul mobil. Luând în calcul faptul că Sony Ericsson se dezvoltă în acest moment mai rapid decât piața, acest obiectiv pare unul foarte realizabil. Compania Sony Ericsson a fost fondată în octombrie 2001 ca un joint-venture 50:50 de către Sony și Ericsson. În doar șapte ani de existență, Sony Ericsson a devenit una dintre cele mai dorite mărci din industria comunicațiilor mobile. Sony Ericsson va continua să ofere cele mai atractive produse și își va întări poziția de lider în dezvoltarea de telefoane mobile pentru rețelele GSM.

D.P.: Majoritatea companiilor producătoare de telefoane mobile migrează către țări care au un preț al forței de muncă mai scăzut, determină acest lucru o reacție în val? Puteți face față concurenței în aceste condiții?

C.C.: Cu o influență crescândă pe piața comunicațiilor, Sony Ericsson fabrică telefoane mobile în China și India. Acest lucru permite îmbunătățirea raportului calitate-preț și ne permite să oferim produse atractive la prețuri și mai competitive, lucru ce creează premisele pentru a ne atinge obiectivul de a deveni, în viitorul apropiat, unul dintre primii trei jucători pe piața mondială.

D.P.: Ce părere are Sony Ericsson despre inițiativa Google Android și de ce Sony Ericsson nu este pe lista susținătorilor ei?

C.C.: Sony Ericsson salută orice inițiativă, precum nou anunțata Open Handset Alliance, care își propune să stabilească telefonul mobil ca o platformă de aplicații deschisă. De fapt, am fost printre primii promotori ai sistemelor de operare mobile deschise prin Java și Symbian/UIQ, care s-au dovedit foarte bune și care au răspuns multiplelor solicitări din partea operatorilor de telefonie mobilă și a consumatorilor din întreaga lume. Gândindu-ne la acest lucru, am decis să continuăm să investim în UIQ, după cum am anunțat anterior. Sony Ericsson cooperează deja cu Google în mai multe domenii, de exemplu cu Google Search, serviciu oferit deja de ceva timp pe telefoanele noastre.

D.P.: Care este telefonul preferat de europeni? Dar de români?

C.C.: Fiecare piață este diferită în felul ei. Piața occidentală este mai interesată în design-ul telefoanelor. Piața din România este încă o piață sensibilă la preț, dar este în același timp o piață în creștere, în creștere fiind și exigența consumatorilor. Categoriile de utilizatori sunt construite pe baza diferitelor nevoi ale acestora. Noi am înțeles acest lucru și avem un portofoliu de produse extins pentru a putea răspunde tuturor acestor nevoi.

D.P.: Cum este văzut de către companie noul terminal iPhone? Există vreo intenție de lansare a unor modele similare?

C.C.: Sony Ericsson a fost prima companie care a combinat muzica cu telefonul mobil și care a lansat primul telefon Walkman în 2005. Gama Walkman a evoluat foarte mult de atunci. Anul trecut, am lansat în România telefonul Walkman W960i, o îmbinare minunată între un telefon UMTS subțire și un player media de înaltă performanță. Cu o memorie de 8GB, touch screen de 2,6" pe care poți să vizionezi filme la o calitate similară cu cea a televizorului, camera de 3.2 megapixeli, W960i este aparatul perfect pentru fanii muzicii. Cu nou anunțatul telefon W980, legătura noastră cu muzica merge cu un pas mai departe și vom vedea în viitor o și mai mare dezvoltare în acest domeniu.

D.P.: Despre ce modele viitoare de terminale ne puteți vorbi în acest moment?

C.C.: Tehnologia se află într-o continuă dezvoltare odată cu solicitările clienților. Sony Ericsson găsește mereu noi soluții de a veni în întâmpinarea utilizatorilor. Pentru anul 2008 compania pregătește o serie de noutăți: am lansat R300/ R306, ambele telefoane create pentru a face din ascultarea radioului o experiență credibilă, telefoane focusate pe design, Z555, sau pe ușurința în comunicare precum T270 și T280. În plus, noi telefoane au fost anunțate în gama Cybershot: C902, telefon slim cu camera de 5 MP, C702, primul telefon Cybershot pentru activități outdoor rezistent la apă și praf. Z770, un telefon elegant cu clapetă, optimizat pentru Internet și beneficiind de viteza de transfer date HSDPA. Din gama Walkman am lansat: W350, primul telefon Sony Ericsson care oferă posibilitatea de a-ți aduce controlul muzicii la vârful degetelor și o combinație câștigătoare între ușurința folosirii și stil, W760, un telefon ce încorporează GPS și jocuri de ultimă generație, cărora li se alătură o experiență muzicală îmbunătățită, totul într-un design culisant deosebit. Cu telefoanele G700 și G900 te poți bucura de un ecran senzitiv cu text predictiv, navigare pe Internet sau calendar. Vrei să contactezi pe cineva acasă? Atinge doar numele în agenda telefonică și toate opțiunile de contact vor apărea pe ecran. Plus mesaje intuitive instantanee sau posibilitatea de a naviga prin albumul foto folosind doar vârful degetului.

D.P.: Intenționează Sony Ericsson să folosească în viitor și alte sisteme de operare, cum ar fi Windows Mobile sau Linux?

C.C.: În 10 februarie 2008 Sony Ericsson a lansat XPERIA™ și începutul unei noi ere în comunicația mobilă prin prezentarea XPERIA™ X1, un telefon Sony Ericsson deosebit, culisant, creat pentru a satisface nevoia crescândă pentru aplicații mobile convergente de înaltă performanță. XPERIA™ X1 combină într-un design special o carcasă de metal de înaltă calitate, un ecran VGA de 3" și o tastatură QWERTY completă. Cu Windows Mobile® instalat, XPERIA™ îți oferă posibilitatea să alegi oricând și oriunde dintr-o gamă variată și dinamică de activități; de la savurarea divertismentului favorit până la lucrul eficient în deplină mobilitate.

D.P.: Cum credeți că va afecta migrarea către VoIP telecomunicațiile mobile GSM?

C.C.: VoIP-ul reprezintă un mod de comunicare prin internet și este, în acest moment, un competitor pentru telefonia fixă. Atuul telefoniei mobile este bineînțeles mobilitatea. Ca să poți folosi VoIP pe telefonie mobilă, trebuie să ai la îndemână o aplicație VoIP și conexiune la Internet. Conexiunea la Internet există deja, dar ai nevoie de o lărgime de bandă corespunzătoare, lucru posibil doar la telefoanele cu WIFI.



Outi

Vibe Body Headphones

De câte ori nu v-aţi regăsit în situaţia de a asculta colecţia favorită de melodii numai pentru a fi întrerupţi de colegii de birou care vă strigă insistent numele sau v-aţi trezit în calea unei maşini condusă de un şofer care vă claxonează isteric? "Vibe Body Headphones" rezolvă una din problemele inerente folosirii unei perechi de căşti şi anume blocarea sunetelor din exterior şi neplăcerile cauzate de acestea în lumea interactivă şi plină de pericole în care trăim. Acestea sunt ataşate de partea exterioară a urechii purtătorului pentru a transmite sunetele şi vibraţiile prin cartilagiile si pielea purtătorului către craniu şi apoi urechea internă. Canalul urechii este astfel lăsat liber, utilizatorul auzind perfect toate sunetele şi conversaţiile din jurul său. În cazul audiţiei de muzică, transmiterea prin vibraţii a sunetului permite o redare foarte bună a frecvenţelor joase, oferind o experienţă impresionantă utilizatorului, permiţându-i să simtă la propriu bass-ul şi ritmul melodiei. Ineditul dispozitiv este echipat cu o baterie Li-Ion care poate fi reîncărcată în doar 90 de minute pentru 6-8 ore timp de audiţie.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

NEC

Dew Camera

Cum ar fi dacă aţi putea înregistra automat toate amintirile şi experienţele memorabile trăite fără niciun efort, pentru a le putea revedea apoi oricând doriţi? Cu siguranţă există deja o gamă foarte variată de dispozitive care pot îndeplini acest scop, însă niciunul nu oferă versatilitatea necesară pentru a putea fi purtat şi folosit permanent.



Cei de la NEC au reuşit să combine un aparat foto şi o cameră video într-un dispozitiv de dimensiunea unui colier capabil să înregistreze fiecare moment din zi, fără a incomoda sau afecta activităţile obişnuite ale purtătorului. Aceasta foloseşte algoritmi de recunoaştere a emoţiilor care urmăresc tonalitatea vocii şi gesturile mâinilor utilizatorului pentru a detecta momentele vesele sau evenimente mai speciale care sunt apoi imortalizate. Informaţiile captate sunt trimise în eter către un server unde sunt stocate pentru vizualizare ulterioară. Un alt dispozitiv numit Dew Viewer permite



vizualizarea amintirilor captate atât de colierul purtat de dumneavoastră, cât şi de alte dispozitive similare purtate de amici sau membrii familiei.

Yoggie

Gatekeeper Pico



Problema securităţii PC-urilor este un subiect greu de abordat pentru foarte mulţi utilizatori, care de cele mai multe ori cunosc foarte puţin sau deloc modalităţile de securizare ale unui sistem PC sau modul de funcţionare a unui program antivirus sau firewall. Cei de la Yoggie încearcă să rezolve această problemă cu "personal security server". Abordând un concept cu totul inedit, acesta integrează un sistem Linux complet cu procesor, memorie şi software de securitate în spaţiul unui stick USB. Odată conectat la PC, Yoggie îşi instalează automat driverele necesare şi redirecţionează tot traficul din reţea către acesta. Traficul redirecţionat este astfel trecut prin firewall-ul integrat unde este scanat de viruşi, spam şi alte posibile atacuri, după care este trimis înapoi către PC-ul utilizatorului. Sunt prezente funcţii de filtrare a conţinutului site-urilor web, control parental şi multe alte funcţii îndeplinite în mod tradiţional de programele antivirus şi firewall.

Inovaţia constă în faptul că sistemul este complet autonom, semnăturile de viruşi şi alte actualizări fiind realizate automat, fără intervenţia utilizatorului, iar riscul ca programele antivirus şi firewall să fie neutralizate de către viruşi este eliminat. Un asemenea dispozitiv poate fi achiziţionat pentru aproximativ 100 dolari şi beneficiază de o perioadă de trei ani de actualizări de securitate şi asistenţă din partea producătorului.

hardware



NVIDIA cu un pas în urmă

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

De la lansarea seriei de plăci video GeForce 8000 până în prezent, NVIDIA a dominat această piaţă fără probleme. De asemenea, nForce 680i SLI a dat mari dureri de cap celor de la Intel pe piaţa plăcilor de bază. La ora actuală, situaţia pare să se stabilizeze, concurenţa devenind din ce în ce mai aprigă.

La sfârşitul anului 2006, NVIDIA lansa GeForce 8800GTX şi GeForce 8800GTS. Prin cele două modele High End, producătorul aducea o performanţă grafică fără precedent, dând clasă concurenţei. În aceeaşi perioadă, NVIDIA lansa şi cel mai puternic chipset pentru procesoarele Intel disponibile - nForce 680i SLI. Acesta oferea un potenţial ridicat de overclocking şi posibilitatea realizării unei configuraţii SLI. Cele două chipset-uri oferite din Intel în perioada respectivă - 975X şi P965 - nu reuşeau să obţină performanţele soluţiei propuse de NVIDIA. Mai mult, un entuziast care ar fi investit într-o platformă multi-GPU ar fi optat pentru SLI, nu pentru CrossFire, datorită performanţelor oferite de G80. Puterea lui nForce 680i SLI reiese şi din situaţia actuală, când demonstrează a fi în continuare un produs competitiv.

La un interval de timp destul de lung faţă de NVIDIA şi după mai multe amânări, AMD a lansat prima serie de plăci video cu suport DirectX 10. Din păcate, acestea nu au reuşit să concureze pe niciun segment de piaţă cu modelele GeForce, diferenţa dintre poziţiile celor doi producători mărindu-se şi mai mult. După încă o perioadă de aşteptare, AMD a făcut o nouă încercare. De data aceasta, situaţia a fost însă cu totul alta. Raportul performanţă-preţ oferit de Radeon HD 3850 este unul excelent. Deşi face parte din segmentul Performance, concurând direct cu GeForce 8800GS, preţul de achiziţie pentru acest model este specific segmentului mainstream. Motivul este reducerea procesului de fabricaţie. Pentru NVIDIA, acest lucru ar fi practic imposibil, din moment ce producătorul încă foloseşte procesul de fabricaţie pe 65nm. După foarte mult timp de stat în umbră, AMD reuşeşte să câştige şi segmentul dedicat entuziaştilor, prin Radeon HD 3870 X2. Desigur, toată lumea aşteaptă cu sufletul la gură lansarea noilor modele NVIDIA de top, însă trebuie să recunoaştem că până atunci AMD va ocupa poziţia de lider din punctul de vedere al performanţelor.

Deşi odată cu lansarea lui nForce 680i SLI producătorul anunţa că acesta va fi compatibil cu următoarea generaţie de procesoare Intel cu FSB de 1333MHz, se poate observa că lucrurile stau puţin altfel. După lansarea procesoarelor pe arhitectură Penryn, a urmat o perioadă de aşteptare pentru ca NVIDIA să introducă un BIOS care să ofere suport pentru acestea. În cele din urmă, producătorul a fost nevoit să renunţe la acest plan şi să lanseze un nou chipset. Acesta este nForce 780i SLI, care nu reprezintă nimic altceva decât o revizie nouă a lui nForce 680i SLI. Singurul lucru adus în plus este suportul pentru PCI-Express 2.0 şi implementarea a trei slot-uri PCI-Express x16 graţie chip-ului nf200-sli-a2. Deoarece noua placă nu suportă FSB1600 nativ şi nici memorii DDR3, nu putem decât să tragem concluzia că aceasta reprezintă o soluţie de compromis menită să concureze temporar cu Intel X48. Deşi performanţele oferite se ridică la nivelul concurenţei, NVIDIA va lansa cu siguranţă un nou chipset, cel mai probabil nForce 790i SLI.

În concluzie, se observă uşor că NVIDIA este puţin în urma concurenţei: pe piaţa plăcilor video ca raport performanţă/preţ, iar pe piaţa plăcilor de bază din punctul de vedere al specificaţiilor şi facilităţilor oferite. Cu toate acestea, sunt şanse foarte mari ca situaţia să se schimbe odată cu lansarea noilor produse.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket AM2:
CPU - Intel Core 2 QX6700/Athlon64 3800+
Memorie - 2x1024MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12/2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX8800GTS TDH/ATI Radeon X1900XTX
Sursă - Fortron Epsilon 600W

Plăci video PCI-Express:
CPU - Intel Core 2 QX6700
Placă de bază - MSI P35 Platinum
Memorie - 2x1024MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Fortron Epsilon 1010W



ViewSonic®
See the difference™
N 3240w
Type: 32", 81cm LCDTFT Flat TV
Optimum Resolution: 1366 x 768
Contrast Ratio: 1100:1 (typ.)
Response Time: 8ms
Brightness: 550cd/m2
Speakers: 2 x 10 watt, surround audio
2xHDMI (HDCP), 2xSCART, 1xRGB
S-video, 1xComponent, 1xComposite
PJ 256D
Type: Projector ViewSonic
Resolution: 1280 x 1024
Contrast Ratio: 2000:1 (typ.)
Response Time: 8ms
Brightness: 3000cd/m2
2xRGB in, 1xRGB out, S-Vid,
Composite Video, RS232, 30dB
VX 2435wm
Type: 24" Wide Premium MVA colour TFT active matrix
PixelPitch: 0.269mm
Optimum Resolution: 1920 x 1200@60Hz
Contrast Ratio: 1000:1 (typ.)
Response Time: 8ms(grey-to-grey avg.)
Brightness: 500cd/m2
Panel Surface: Anti-glare
Speakers: 2 x 3 watt integrated stereo speakers
VA 2226w
Type: 22" Wide TN colour TFT active matrix WSXGA
PixelPitch: 0.282mm
Optimum Resolution: 1680 x 1050@60Hz
Contrast Ratio: 1000:1 (typ.), 2000:1 (DCR, typ.)
Response Time: 5ms
Light Source: Long Life, 40000(min)
Brightness: 300cd/m2
Panel Surface: Anti-glare (3H)
VG 2230wm
Type: 22" Wide TN colour TFT active matrix WSXGA
PixelPitch: 0.282mm
Optimum Resolution: 1680 x 1050@60Hz
Contrast Ratio: 700:1 (typ.)
Response Time: 5ms
Brightness: 280cd/m2
Panel Surface: Anti-glare
ALINE DISTRIBUTION GRUP
IN THE FIRST LINE OF IT
Str. Logofat Tautu nr. 66
Tel.: +4 021-317.56.56
Mail: sales.bucuresti@aline.ro
www.aline.ro

PE SCURT

DELL XPS M1730

Dell oferă cel mai rapid notebook destinat pasionaților de jocuri. Acesta folosește o soluție grafică dual-GPU bazată pe două procesoare grafice NVIDIA GeForce 8800M GTX, ajutate de 1GB memorie video. Dell XPS M1730 este primul model ce folosește o astfel de configurație și reușește să obțină nu mai puțin de 13500 puncte în benchmark-ul 3DMark06. Prețul unui notebook echipat cu o astfel de soluție grafică pornește de la 3400 dolari.

www.dell.com

QX9650, REVIZUIT

Intel a anunțat că procesoarele din gama Core 2 Extreme QX9650 vor face trecerea de la revizia C0 la revizia C1 începând cu 3 martie 2008. În mod oficial nu sunt operate modificări în privința consumului de energie TDP sau alte modificări care să influențeze performanța procesorului, însă pentru folosirea procesoarelor din noua revizie va fi necesar un update de BIOS pentru placa de bază.

www.intel.com

FOXCONN PREGĂTEȘTE O TASTATURĂ OLED IEFTINĂ

Foxconn și Unite Keys au anunțat un parteneriat strategic pentru dezvoltarea și comercializarea unei tastaturi ale cărei taste sunt echipate cu miniecrane OLED configurabile. Destinat pasionaților de jocuri și entuziaștilor, modelul de la Foxconn va dispune de numai nouă taste de acest tip, fiind astfel departe de modelul Optimus oferit de Art. Lebedev Studio pentru care toate tastele sunt de tip OLED. Cei drept, prețul cerut pentru modelul de la Foxconn este substanțial mai mic decât cei 371 euro ceruți pentru modelul Optimus.

www.foxconn.com

LENOVO OFERĂ UN ALIMENTATOR COMPACT PENTRU NOTEBOOK

Lenovo oferă un nou alimentator pentru sisteme portabile în format compact. Pentru o putere de 90W, noul adaptor are o grosime de doar 15.5mm și dimensiuni apropiate de cele ale unui pachet de cărți de joc. Greutatea de doar 430 grame, sensibil mai mică decât cea a unui alimentator obișnuit, îl transformă într-un accesoriu ideal pentru sisteme portabile în format compact.

www.lenovo.com

SONY

Televizoare Sony Bravia în variantă portabilă

Sony extinde linia sa de televizoare Bravia către dispozitivele handheld lansând două noi modele de televizoare LCD portabile. Cele două modele D500 cu ecran LCD de 3 inch și G200 cu ecran de 2 inch sunt echipate inițial cu tuner TV digital, compatibil cu standardul 1Seg folosit în Japonia. Acestea oferă suport pentru "Electronic Program Guide", precum și o versiune adaptată pentru "Bravia video decoding engine", tehnologie responsabilă de îmbunătățirea calității transmisiunilor recepționate. Cele două modele sunt diferențiate prin dimensiunile fizice și spațiul de stocare inclus. Astfel, în timp ce modelul mai compact G200 este oferit fără un mediu de stocare permanent, modelul G500 oferă 2GB memorie flash, ce poate acomoda până la 10 ore de captură video. Funcția de captură video este asistată de un sistem de programare a înregistrării, capabil să programeze mai multe evenimente simultan. Ecranul de 3 inch al modelului D500 oferă o calitate mai bună a imaginii, reușind să reproducă până la 74% din spectrul NTSC și luminozitate crescută pentru funcționare, inclusiv în zilele însorite. Ambele modele sunt dotate cu radio AM/FM.

www.sony.com



NIKON

Nikon oferă noi camere digitale

D60 este o cameră digitală compactă menită să înlocuiască actualul D40, modelul mainstream al gamei digital SLR. Venit ca o actualizare pentru modelul D40 prezent pe piață de doi ani, D60 oferă o rezoluție maximă de 10.2MP, corespunzând unei rezoluții de 3872x2592 pixeli, dar și o viteză mai mare de fotografiere. Astfel, noul model este capabil să realizeze până la trei fotografii pe secundă, care opțional pot fi unite într-un clip video folosind funcția "Stop-Motion-Movie". Clipul video astfel obținut poate conține până la 100 de imagini de înaltă rezoluție, redate cu o rată de trei cadre pe secundă. Pentru piața mainstream, Nikon va lansa șase noi modele de tip "point-and-shoot". L18 este un model entry-level care oferă un senzor de imagine de 8MP, zoom optic 2X și ecran LCD de 3 inch. S210, S520, S550 și S600 fac parte din gama "Style" a companiei, iar modelul P60 este recomandat drept o cameră digitală compactă cu o interfață intuitivă. Modelele S550 și S600 oferă senzor optic de 10MP și zoom optic 5X, respectiv 4X pentru S600. Pentru ambele modele este oferit un sistem de stabilizare a imaginii. S210 și S520 dispun de senzor optic de 8MP și zoom optic 3X.



www.nikon.com

POWERCOLOR

Radeon HD 3870 X2

PowerColor a lansat o versiune mai compactă de Radeon HD 3870 X2. Acesta folosește un design modificat pentru PCB și un sistem de răcire diferit de modelul de referință recomandat de AMD. PowerColor reușește să scurteze semnificativ lungimea plăcii video, plasând chip-ul PLX responsabil de interconectarea celor două nuclee grafice cât mai aproape de conectorul PCI-Express, reușind în același timp să reducă distanța dintre cele două nuclee. Pentru alimentare sunt prezenți doar doi conectori cu 6 pini, spre deosebire de conectori cu 6, respectiv 8 pini prezenți la modelul de referință. Ceea ce deosebește cu adevărat modelul de la PowerColor este sistemul de răcire modificat ce a permis montarea a patru conectori DVI. Rămâne de văzut însă dacă lipsa unui sistem de evacuare a căldurii degajate în exteriorul carcasei va afecta negativ temperaturile de funcționare. Anunțat ca fiind un model supratactat, performanța oferită se va situa la foarte mică distanță în fața celorlalte modele construite folosind design-ul de referință.

www.powercolor.com



MICROSOFT

Microsoft Wireless Laser Mouse 6000/7000



Microsoft reînnoiește seria sa "Wireless Laser Mouse" pentru utilizatorii desktop și notebook adăugând două noi modele ce au la bază un design simplu și funcțional. Microsoft Wireless Laser Mouse 6000 și 7000 în variante pentru notebook și desktop folosesc conexiune wireless cu unde radio și prezintă un design ergonomic, rotiță de scroll îmbunătățită și mai puține butoane pentru o manevrare mai comodă. Seria 7000 oferă un buton configurabil ce poate accesa funcția "Flip 3D" din Windows Vista sau altă funcție din sistemul de operare. Sera 6000 oferă un mouse în format normal, dar care include un transmițător USB miniatural care poate fi ascuns în interiorul mouse-ului pentru transport. Noile modele vor fi disponibile începând din această lună la un preț de 50 dolari pentru seria 7000, rsepectiv 70 dolari pentru modelul mai complex din seria Wireless Laser Mouse 6000.

www.microsoft.com

CASIO

Casio EXILIM EX-F1 - o nouă cameră digitală profesională de mare viteză



Casio EXILIM EX-F1 este o cameră digitală adresată utilizatorilor profesioniști. Noul model dispune de senzor optic de 6MP, zoom optic de până la 12X și funcții avansate de fotografiere. Funcția de fotografiere rapidă permite obținerea de fotografii succesive de mare viteză, de până la 1200 cadre pe secundă la rezoluția 336x96pixeli, 600 cadre pe secundă la 432x192 pixeli și 300 cadre pe secundă la 512x384 pixeli. Captura video folosește compresie H.264/AVC și este realizată atât în format SD la rezoluția 640x480 pixeli cu 30 cadre pe secundă, cât și în format HD la o rezoluție de 1920x1080 pixeli și 60 cadre pe secundă în format interțesut sau 1280x720 pixeli și 30 cadre pe secundă folosind scanare progresivă. Fotografierea la rezoluția nativă 2816x2112 pixeli poate fi realizată și în mod continuu, pentru un număr de până la 60 de cadre obținute cu o viteză de 7 cadre pe secundă dacă este folosit blitz-ul stroboscopic clasic sau până la 60 cadre pe secundă dacă este folosit al doilea blitz bazat pe tehnologie LED. Senzorul de imagine folosit permite o sensibilitate de până la ISO 1600, iar timpul de expunere poate varia între 1/40000s și 60s pentru fotografiere pe timp de noapte. Fotografierea este permisă atât în standard JPEG, cât și format RAW fără pierdere de calitate. Nu lipsesc nici funcțiile de stabilizare a imaginii și control manual pentru focus și timp de expunere. Pe partea de conectivitate, în afară de obișnuitul port USB sunt prezente și o ieșire HDMI și un conector pentru un microfon extern. Capturile video și fotografiile obținute pot fi stocate pe card de memorie extern de tip SD, SDHC, MultiMedia Card și MultiMediaCard Plus. Casio EXILIM EX-F1 are o greutate de 671 grame și este alimentat de o baterie Li-Ion de tip NP-100. Prețul noului model nu a fost anunțat.

www.casio.com

PE SCURT

CONSUM MAI REDUS DE ENERGIE PENTRU DISPOZITIVELE MOBILE

MIT și Texas Instruments au prezentat prototipul unui chip bazat pe o nouă tehnologie menită să reducă dramatic consumul de energie pentru dispozitivele portabile. Prototipul folosește un convertor DC-DC echipat cu microcontroler pe 16 biți și 128kb memorie SRAM. Acesta este capabil să funcționeze cu doar 0.3V tensiune de alimentare, față de 0.8V-1V cât este consumul obișnuit pentru un asemenea dispozitiv. Astfel, este obținut un consum de energie de doar 1μW în stare de așteptare, respectiv 12μW în sarcină, reprezentând o reducere de 8-10 ori a consumului de energie.

web.mit.edu

NVIDIA LANSEAZĂ PRIMUL PROCESOR PENTRU SMARTPHONE

APX 2500 este un procesor de tip "system on a chip" destinat aplicațiilor mobile. Acesta poate gestiona flux video cu rezoluție HD 720p și incorporează un nucleu ARM11 cu 256KB memorie cache L2. Realizat în litografie de 65nm și tactat la 750MHz, noul chip NVIDIA dispune de un procesor de imagine care poate suporta rezoluții de până la 12MP. Grafica 3D este randată de un procesor grafic cu o putere de calcul comparabilă cu cea a unei plăci video din seria GeForce 6. APX 2500 include un conector HDMI pentru afișarea de conținut video direct pe televizor și rulează sistemul de operare Windows Mobile. Noul procesor are un consum de cel mult 200mW și va intra în producție la sfârșitul acestui an.

www.nvidia.com

PE SCURT

RADEON HD 3870 X2 CROSSFIRE

Este cunoscut faptul că performanța unei soluții grafice cu două nuclee, cum este seria Radeon HD 3870 x2, este puternic dependentă de optimizările prezente în drivere pentru tehnologia CrossFire. Deși suport pentru tehnologia CrossFire X există deja în driverele actuale, acesta este prezent doar la nivel beta. AMD a decis amânarea versiunii finale de drivere cu suport CrossFire X pentru două plăci video Radeon HD 3870 x2.

www.amd.com

NVIDIA A ACHIZIȚIONAT AGEIA

NVIDIA a achiziționat compania AGEIA, responsabilă pentru introducerea suportului pentru accelerarea fizicii în jocuri folosind tehnologia AGEIA PhysX. Astfel, NVIDIA rezolvă problema suportului pentru accelerarea fizicii în seria sa de acceleratoare grafice GeForce, incluzând tehnologia PhysX în driverele sale.

www.nvidia.com

PROCESOARELE XEON CU NUCLEU CONROE, LA CAPĂT DE DRUM

Intel va înceta să mai fabrice procesoare dual-core din seria Xeon 3000, bazate pe nucleul Conroe pe 65nm. Modelele high end 3075 la 2.66GHz și 3085 la 3.0GHz rămân însă disponibile. Acestora li se adaugă modelul E3110 pe 45nm, tactat la 3.0GHz.

www.intel.com

INTEL ȘI MICRON OFERĂ NOI MEMORII NAND FLASH

Intel și Micron oferă module de memorie ce folosesc noua interfață de mare viteză specificată de "Open NAND Flash Interface Group". Conform Micron, noile memorii NAND flash sunt oferite în module de 8GB, dar și în module suprapuse cu capacități de 16GB și 32GB. Acestea ating până la 200MB/s la citire și 100MB/s la scriere. Micron a afirmat că noile memorii vor permite crearea de harddisk-uri hibride capabile să ofere o performanță de 2-4 ori mai mare decât un harddisk obișnuit. În contrast cu memoriile NAND flash obișnuite, noile memorii folosesc o interfață bidirecțională sincronă, capabilă să ofere o performanță I/O superioară și o utilizare mai eficientă a canalelor de comunicație.

www.intel.com

EIZO

Monitor cu calibrare hardware de la Eizo

Eizo a lansat recent ColorEdge CG301W, un monitor de 30 inch widescreen. Acesta face parte din gama "Color Edge Series", adresată utilizatorilor profesioniști, pentru care o redare foarte precisă a nuanțelor de culoare este esențială. Noul model este dotat cu un panou LCD capabil să cuprindă 100% din gamut-ul NTSC și până la 97% din paleta "Adobe RGB color space". Acesta beneficiază de calibrare hardware pe 12 biți în care Eizo măsoară fiecare tonalitate de la 0 la 255 pentru a obține o curbă gamma de 2.2. Mulțumită funcției de calibrare hardware, monitorul însuși este calibrat în locul calibrării software a semnalului trimis de către placa video, cum este cazul monitoarelor obișnuite. Astfel, este garantat că nu vor fi pierdute din nuanțele de culoare în timpul calibrării. Rezoluția nativă pentru acest model este 2560x1600 pixeli în format 16:10. Conectorii dual DVI-D permit conectarea la două calculatoare simultan, iar funcția "picture-by-picture" permite divizarea ecranului în două jumătăți egale, oferind două suprafețe de lucru cu rezoluții de 1200x1600 pixeli. Este acceptat simultan semnal de la sisteme Windows și Macintosh, fiind astfel posibil lucrul pe două platforme concomitent folosind același monitor. Modelul este echipat și cu "Application Specific Integrated Circuit", ce are rolul de a alege dintr-o paletă de culori pe 12 biți cu 68.1 miliarde de culori, paleta cea mai potrivită de 16.7 milioane de culori suportată fizic de monitor, în funcție de necesitățile aplicației rulate. ASIC include și procesare internă pe 16 biți pentru tonalitățile grayscale, evidențiind detaliile în imagini mai întunecate.

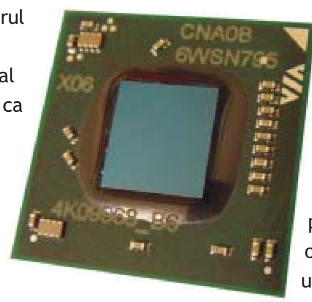


www.eizo.com

VIA

Isaiah, un nou procesor low-power de la VIA

După doi ani de amânări, Centaur Technology, divizie de procesoare a VIA, pregătește lansarea unui nou procesor cu nume de cod Isaiah. La fel ca și predecesorul său, noul Isaiah este un procesor cu un consum redus de energie, apropiat de cel al generației C7 pe care o înlocuiește. La fel ca și acesta, Isaiah beneficiază de funcții criptografice accelerate hardware încorporate direct în nucleul procesorului sub numele "PadLock". Frecvența inițială pentru Isaiah țintește către valoarea de 2GHz, urmând ca modelele ulterioare să ofere frecvențe mai ridicate.



Este așteptat ca acesta să fie compatibil la nivel de socket cu procesoarele C7 și FSB 800MHz, urmând ca modelele ulterioare să facă trecerea la FSB 1333MHz. Fabricat folosind litografie pe 65nm, noul procesor include suport pentru setul de instrucțiuni X86-64 necesar pentru rularea aplicațiilor pe 64 biți, dar și o tehnologie de virtualizare. Cantitățile de memorie cache oferite rămân identice cu cele ale generației C7, respectiv 64KB memorie cache L1 și 1MB memorie cache L2. Conform VIA, noul Isaiah integrează cea mai rapidă unitate FPU x86 din lume, capabilă să execute patru operații de adiție în virgulă mobilă și patru operații de multiplicare simultan, și integrează un nou algoritm care reduce timpii de așteptare. Urmând a fi lansat în prima jumătate a acestui an, Isaiah este descris ca fiind de 2-4 ori mai rapid decât procesoarele bazate pe arhitectura C7 pe care o înlocuiesc.

www.via.com.tw

SAMSUNG

GX20 - un nou vârf de gamă pentru seria digital SLR de la Samsung

Samsung a anunțat un nou vârf de gamă pentru seria digital SLR de camere digitale profesionale.

GX20 oferă o rezoluție maximă a imaginilor de 14.6MP și permite utilizatorilor să realizeze un număr nelimitat de fotografii în format JPEG, folosind modul de fotografiere continuă. Noul GX20 dispune de un senzor CMOS cu o rezoluție de 14MP, suport pentru fotografiere în mod RAW folosind 14 biți de culoare, ISO maxim 6400 și un timp de expunere de până la 1/4000 secunde. Pentru fotografii perfect clare, noul model este echipat cu o funcție de stabilizare a imaginii și sistem automat de eliminare a prafului de pe senzorul de imagine. GX20 este compatibil cu sisteme optice Samsung Scheider, Pentax, KAF2, KAF și KA. Noul DSLR va fi disponibil începând din această lună la un preț de 1400 dolari.

www.samsung.com



NVIDIA

NVIDIA lansează GeForce 8800 GS

Bazat pe același G92 regăsit și în seria GeForce 8800 GT, noul GeForce 8800 GS este o versiune mai ieftină a acestuia ce țintește către un foarte bun raport preț/performanță, printr-un preț de vânzare foarte competitiv. Acesta beneficiază de 384MB memorie video tactată la 1600MHz și frecvențe de funcționare de 550MHz pentru nucleul grafic, respectiv 1375MHz pentru unitățile de shader. Spre deosebire de seria 8800 GT, noul 8800 GS dispune de un număr redus de unități de calcul. Astfel, acesta este lipsit de 16 dintre cele 128 unități de shader prezente la GeForce 8800GT, totalizând 96 unități de shader, 12 unități ROP și un bus de memorie redus la 192 biți. În comparație cu 8800 GT 512MB, acesta dispune de o putere de calcul a nucleului grafic mai redusă cu 21.5% și o lățime de bandă a memoriei mai mică cu 33%.



Prețul de vânzare pentru noul model atinge pragul de 170 euro, devenind astfel un competitor serios pentru versiunile similare oferite de AMD.

www.nvidia.com

TOSHIBA

Toshiba renunță la formatul HD DVD

După o perioadă îndelungată de speculații intense, Toshiba a anunțat oficial abandonarea formatului HD DVD pe care l-a realizat, renunțând totodată la a mai dezvolta, fabrica și comercializa dispozitive ce încorporează această tehnologie. Toshiba și-a motivat decizia prin schimbările intervenite în condițiile de piață, ce nu favorizează acest format. Decizia companiei poate fi explicată și din rațiuni financiare, aceasta dorind să evite pierderi substanțiale odată cu avansul tehnologiei Blu-ray concurente. Compania a afirmat totuși că va continua să susțină acest format, oferind suport complet celor ce vor dori să îl promoveze în continuare, precum și asistență pentru posesorii de produse Toshiba HD DVD. În aceste condiții, este estimat că formatul HD DVD va dispărea de la sine în următorii doi ani după ce ultimele echipamente dotate cu unități optice HD DVD vor fi epuizate din stocurile magazinelor la sfârșitul acestei luni.



Toshiba a afirmat că momentan nu intenționează să adopte tehnologia concurentă Blu-Ray și nici nu intenționează să dezvolte un alt tip de mediu de stocare optic. Cu toate acestea, Sony a declarat că fabrica de microchip-uri din vestul Japoniei va fi preluată de Toshiba.

www.toshiba.com

PE SCURT

SAMSUNG ÎNCEPE PRODUCȚIA DE MASĂ PENTRU DRIVE-URI SSD SATA II

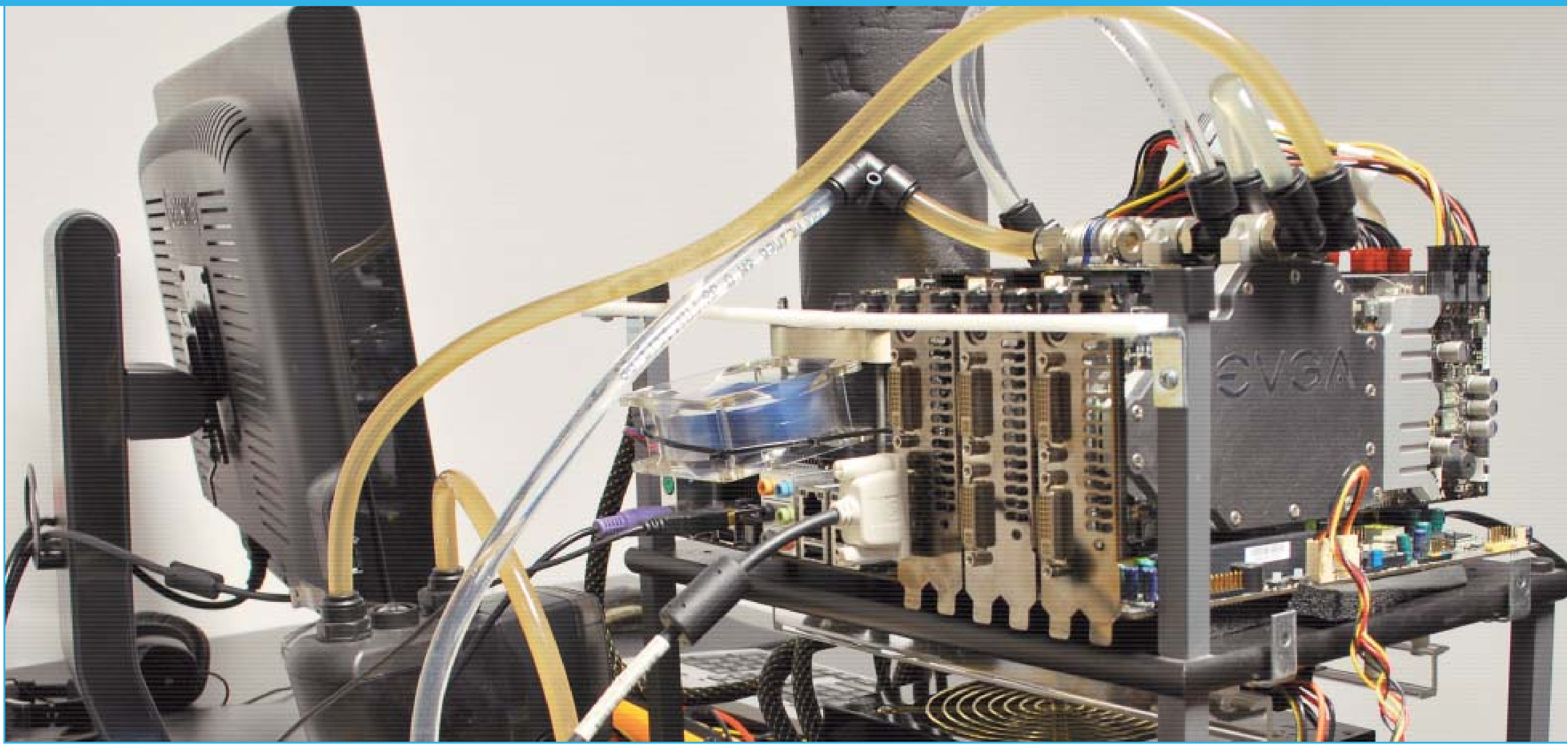
Samsung a demarat producția de masă pentru linia sa de memorii Flash SSD SATA II, oferind cel mai rapid drive solid-state al companiei de până acum. Acesta folosește formatul de 1.8 inch, oferă o capacitate de 64GB și suport pentru interfața SATA II. Conform producătorului, acesta oferă viteze de până la 100MB/s la citire și 80MB/s la scriere, aducând astfel un spor de performanța de 60% peste actuala generație de drive-uri SSD. Împreună cu latențe foarte reduse la accesarea datelor, noua ofertă surclasează majoritatea harddisk-urilor clasice în termeni de performanță.

www.samsung.com

SHARP OFERĂ UN NOU LASER BLU-RAY PENTRU SISTEME PORTABILE

Mulțumită unui nou proces de fabricație și unui chip pentru procesarea datelor mai compact, firma japoneză a creat un laser cu diametrul de numai 3.3mm ce poate inscripționa un disc dual-layer de 50GB la viteze cuprinse între 4X și 6X. Dimensiunea sa foarte redusă permite crearea de unități optice în format slim pentru notebook care sunt de până la trei ori mai rapide decât modelele actuale. O versiune ceva mai mare ca dimensiuni, cu un laser de 5.6mm în diametru destinată sistemelor desktop va fi disponibilă începând cu luna aprilie.

sharp-world.com



PERFORMAȚĂ EXTREMĂ
OVERCLOCKING ÎN ROMÂNIA

Fiecare domeniu are o categorie aparte dedicată experţilor şi celor care întotdeauna doresc mai mult, mai bine, mai rapid. Probabil cel mai bun exemplu este domeniul auto. Tuning-ul, sau modificarea performanţelor şi a aspectului unui autovehicul, atrage din ce în ce mai mulţi fani. Campionatul de Formula 1 reprezintă vârful de lance al tehnologiei auto şi limita extremă a performanţelor. Computerele au la rândul lor un echivalent, overclocking-ul. Practicat în special de experţi, overclocking-ul este un domeniu care devine din ce în ce mai accesibil, iar sporul de performanţă înregistrat este semnificativ în majoritatea cazurilor.

Luna aceasta ne-am propus să vă prezentăm ce înseamnă cu adevărat overclocking-ul. Să vă arătăm de unde puteţi învăţa să vă supratactaţi componentele, să vi-i prezentăm pe românii care au scris istorie la acest capitol, pe cei care susţin acest fenomen şi pe cei care sunt pur şi simplu pasionaţi.

Overclocking-ul, sau supratactarea, este procedeul prin care frecvenţele de lucru ale diferitor componente sunt crescute peste cele specificate de producător pentru a obţine un spor de performanţă şi este un proces care implică obţinerea unui rezultat final după o serie de încercări eşuate. Indiferent de pricepere, utilizatorii care practică overclocking-ul trebuie să testeze mai multe setări înainte să obţină rezultatul final, un overclocking stabil. Overclocking-ul nu este pentru cei care nu sunt dispuşi să înveţe lucruri noi sau pentru cei care se pot mulţumi cu mai puţin. Acest procedeu este folosit în general în trei cazuri. Cel mai des, utilizatorii de PC cumpără componente mai slabe pe care le supratactează pentru a obţine performanţe similare cu cele ale modelelor de top. Mai există şi cei care supratactează componente mai vechi pentru a ţine pasul cu cerinţele de sistem. De asemenea, mai sunt şi cei care supratactează componente de top pentru a obţine performanţe superioare oricărei componente disponibilă la vânzare. Cei care fac parte din ultima categorie sunt de obicei experţii, iar scorurile obţinute de ei în overclocking deseori fac obiectul competiţiei oficiale pentru obţinerea recordurilor mondiale.

Istoric vorbind, overclocking-ul a apărut ca fenomen prima dată în rândul utilizatorilor ce dispuneau de cunoştinţe avansate, dar care nu îşi permiteau componente de top. Folosind setări speciale prezente în BIOS-ul plăcilor de bază, aceştia măreau frecvenţele de lucru ale componentelor din sistem, deseori obţinând creşeri substanţiale de performanţă.

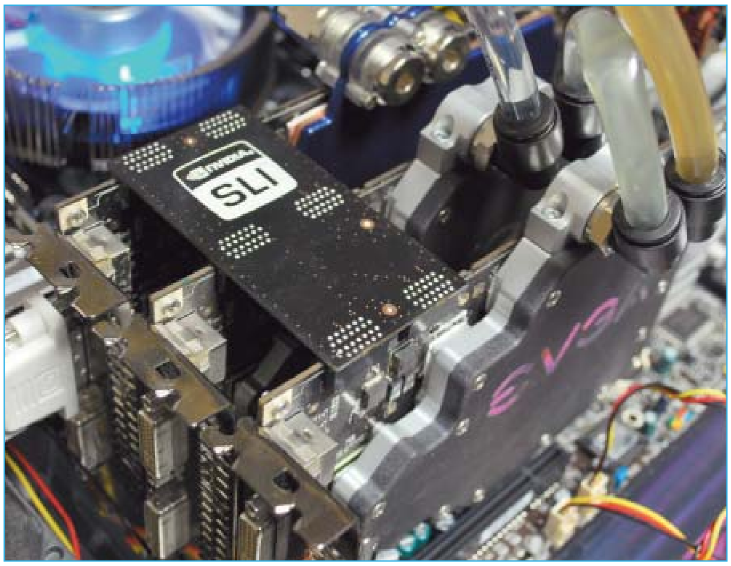
În decursul timpului, overclocking-ul a câştigat din ce în ce mai mulţi adepţi, în paralel cu extinderea accesului la internet şi implicit la informaţie. Producătorii de componente hardware, în special producătorii de plăci de bază, au oferit dintotdeauna un set minim de instrucţiuni dedicate ajustării setărilor diferitelor componente hardware. Acestea au fost introduse pentru a creşte gradul de compatibilitate dintre componentele computer-ului, datorită gradului ridicat de diversitate al acestora. Plăcile de bază erau construite, ca şi acum, să suporte întreaga gamă de procesoare oferite la data lansării. Diferenţele între modelele ieftine şi cele foarte scumpe se regăseau în BIOS sub forma unor setări pentru front side bus şi multiplicator. Acestea puteau fi modificate de utilizator, rezultând într-o creştere a frecvenţei de lucru a procesorului.

Astfel se puteau obține performanțe identice cu ale modelelor mult mai scumpe în funcție de setările folosite. Combinând un nivel minim spre mediu de cunoaștere a specificațiilor componentelor hardware cu accesul liber la informație prin intermediul internet-ului, orice utilizator putea crește performanțele sistemului fără a da bani în plus pentru asta. Acest avantaj oferit de overclocking a atras mulți fani, în rândul majorității utilizatorilor.

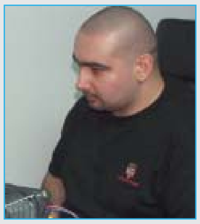
Odată cu apariția primelor procesoare și plăci de bază pentru platforma socket A de la AMD, overclocking-ul a devenit un fenomen de masă, în special odată cu apariția nucleelor Thoroughbred pentru procesoarele AMD Athlon XP. Modele precum AMD Athlon XP 1700+ Thoroughbred B, AMD Duron cu nucleu Applebred, AMD Athlon XP 2500+ Barton sau AMD Athlon XP 2200+ Thorton au făcut istorie, fiind apreciate de către utilizatori pentru potențialul imens de overclocking alături de prețul scăzut la care au fost comercializate. Procesoarele AMD cu nucleu Thorton și Applebred au reprezentat o nouă provocare, fiind introdusă pentru prima dată deblocarea diferitor funcții ale procesoarelor prin unirea punților, procedeu denumit pencil trick. Apariția chipset-urilor nForce 2 a reprezentat apariția primului chipset dedicat overclocking-ului, cele mai faimoase implementări fiind cu siguranță modelele ABIT din seria NF7. Versiunea de top, NF7-S v2.0, folosea northbridge-ul nForce 2 Ultra 400 SPP alături de southbridge-ul nForce 2 MCP-T. Se remarcă introducerea primelor coolere cu radiator integral din cupru și folosirea ventilatoarelor de 80mm ca standard pentru acestea. Memoriile RAM au început să fie proiectate pentru a oferi performanțe în overclocking tot în acea perioadă, producători precum Corsair sau Mushkin creându-și un renume printre fanii overclocking-ului. Chip-uri precum Winbond BH-5, SAMSUNG TCCD sau Micron 5B au reprezentat apogeul performanței pentru mai vechile memorii DDR.

Odată cu introducerea arhitecturii AMD K8, denumită și Hammer după numele de cod al controller-ului de memorie integrat, AMD au preluat conducerea în domeniul procesoarelor. Cele mai apreciate nuclee AMD K8 pentru overclocking au fost cu siguranță Venice și San Diego, ambele folosind litografia pe 90nm. Schimbările la nivel arhitectural introduse de arhitectura K8 au permis introducerea în BIOS-ul plăcilor de bază a unui număr de setări dedicate overclocking-ului fără precedent. În special setările pentru latențele memoriei RAM au înregistrat o creștere exponențială, ajungându-se la aproape 50 de setări sau chiar mai mult în unele cazuri. De asemenea, suportul oferit de producători pentru overclocking ajunsese la un nivel ridicat, opțiuni de overclocking cel puțin de talie medie putând fi regăsite pe orice placă de bază, indiferent de segmentul căruia i se adresa. Odată cu lansarea noilor procesoare AMD Athlon64 au fost introduse și primele coolere care folosesc heatpipe-uri pentru a permite utilizarea radiatoarelor de mari dimensiuni. De asemenea, se remarcă introducerea primelor serii de plăci de bază destinate exclusiv overclocking-ului odată cu lansarea modelelor LanParty UT de la DFI și Fatal1ty de la ABIT, producători cu renume în rândul overclockerilor.

Răspunsul celor de la Intel s-a materializat sub forma noii generații Intel Core 2 Duo, o arhitectură proiectată astfel încât să încorporeze părțile pozitive



Nume: **Răzvan Fătu**
Nickname: **Micutzu**



Cum ați ajuns să practicați overclocking? Cred că e în natura mea, am o curiozitate asupra a tot ce merge pe baza unui principiu electric sau mecanic, să înțeleg cum merge și apoi să schimb. Primul PC a mers doar două luni la setările default. M-au ajutat resursele online disponibile să înțeleg mai mult, în parte am acumulat și informații din experiență și am aplicat cunoștințe dobândite din alte domenii. Overclocking-ul e un hobby tehnic la fel ca multe altele, și ca orice hobby poate avea mai multe laturi, începând de la îmbunătățirea performanțelor PC-ului "pe gratis" și ajungând la un nivel competițional serios, cu toate implicațiile care decurg din asta.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Comunitatea din România are potențial, sunt destui care m-au surprins cu abordări noi sau cu multă perseverență în ceea ce fac. Overclocking-ul începe să pătrundă foarte bine. Sunt membru activ atât pe crazypc.ro cât și pe majoritatea forumurilor românești ce au o înclinație către entuziaști.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? Concursurile de overclocking organizate în România până acum au fost 3 la număr din ce cunosc eu, la două din ele eu fiind organizatorul. Nu cred că pot avea o părere foarte obiectivă, am încercat să răsplătesc munca celor mai pricepuți și să ofer șanse de a învăța și a se perfecționa tuturor. Fiecare participant a învățat ceva nou, până la urmă toți cred că sunt câștigători.

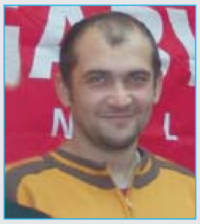
Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Am început prin anul 2000. Faptul că încerc să fiu competitiv în diverse benchmark-uri 3D face o mare diferență, atunci era vorba de un procesor, o placă video și un modul de memorie, puține setări disponibile și mult loc de talent și aptitudini. Acum este nevoie de un buget serios și multă muncă și perseverență ca să poți fi competitiv. De asemenea, acum sunt mult mai multe informații disponibile, trebuie doar să știi să cauți, din ce în ce mai multe practici ce acum câțiva ani le consideram extreme sunt un fapt normal acum și chiar susținute de producătorii componentelor. E de apreciat cum unii producători apleacă urechea la cerințele entuziaștilor și aduc pe piață opțiuni incredibile. De exemplu, DFI LanParty NF4 ar trebui să fie un standard pentru producatorii de plăci de bază, mulți nu au ajuns la nivelul ăla nici după 4 ani.

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? Pentru utilizarea zilnică fără prea mari pretenții aleg componente calitative dar nu neapărat foarte performante sau aspectuoase, cu un pret relativ redus. Când e vorba de benchmarking la nivel ridicat performanța e criteriul principal urmând calitatea, fără să fac rabat la costuri.

Recorduri mondiale obținute și omologate? Cea mai importantă realizare ar fi că în 2006 am deținut locul 1 in 3DMark03 folosind un Intel E6600 și două GeForce 7900GTX. Sunt însă realizări mai puțin impresionante pentru care am depus mai multă muncă, cum ar fi un loc 2 în 3DMark2001 printre altele, obținut împreună cu sang și xwoodoo cu Pentium M 780 + X1800XT după zeci de nopți pierdute în care știam că avem avantajul necesar pentru a obține locul 1 dar ne mai lipsea ceva experiență. Încerc mereu să fiu în primii 20 în toate benchmark-urile 3D de la Futuremark, fapt care necesită o perpetuă documentare.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? Personal consider forumul xtremesystems.org cea mai bună sursă de informații, însă nivelul de acolo e puțin mai ridicat și începătorii pot avea dificultăți. Eu am frecventat extremeoverclocking.com o bună perioadă și cred că e un loc bun de început și chiar de acumulare a multor informații utile.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Aceste sisteme nu își găsesc rolul în utilizarea zilnică, au doar rol în partea competițională a overclocking-ului. Trebuie să stăpânești foarte bine comportarea sistemului în condiții normale de utilizare, să optimizezi totul cât mai bine și să știi la ce să te aștepți în diverse combinații de setări, pentru a lăsa ca singura variabilă scalarea componentei răcite în temperaturi joase. Răcirea cu azot lichid necesită foarte multă pricepere.



Nume: **Sorin Constantin**
Nickname: **sang**

Cum ați ajuns să practicați overclocking? Lucrul cu PC-urile.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Comunitatea crazypc este la început, nu are amploarea altor comunități din continent ori de peste ocean. Sunt membru de la apariția site-ului, am fost invitat de fondatorii lui. (Mulțumiri speciale: Dio & Alexandrus) Pentru majoritatea dintre noi, forumul este locul unde putem comunica și putem fi înțeleși. Nu-mi împărtășesc experiențele pentru popularizarea fenomenului de overclocking, ci doar pentru a avea un schimb de păreri cu cei asemeni mie, entuziaștii. Este un loc public, oricine este bine primit atât timp cât respectă regulile casei și mai ales dacă este interesat, primește tot ajutorul posibil. Alte comunități românesti...negativ.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? Nu au fost prea multe. Primul concurs oficial de overclocking din România a fost în 2006. Organizarea bună dar insuficient mediatizată, a captat totuși interesul celor pasionați. Ultimul concurs, cel organizat de Gigabyte – Ultra Pro a avut suport media suficient, dar regulile de participare au fost puțin cam restrictive după părerea mea. Nu trebuie să ne impunem prin reclame și declarații stridente, gata să-ți fure ochii. Overclocking-ul trebuie să rămâna ceea ce este: o încercare de a afla și depăși limitele unui sistem electronic. Este plăcerea de a descoperi, de a inova, de a atinge parametri de funcționare la care nici măcar producătorul nu i-a luat in calcul. Este acea mică scânteie care ne golește buzunarele dar aduce unora un zâmbet fericit în suflet. Oricum, e un pas inainte.

Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Adevăratul start l-am avut pe socket A, la apariția lui. Principiile overclocking-ului sunt aceleași,diferențele apar acum prin complexitate. Industria IT din România este în continuă expansiune. Educația, dar mai ales bugetul redus al românului dictează necesarul hardware și implicit politica marilor importatori pe piața românească. Mai avem ani buni până vom scăpa de clișee gen "P4" și produse KME cu surse fabricate "în spatele curții".

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? În special să-mi satisfacă pasiunea pentru overclocking. Mi-ar fi greu să nominalizez o marcă de produse favorită. Fiecare fabricant de hardware are momentele sale de inspirație. Din întreaga gamă poate aparea un produs care să strălucească pe moment prin feature-urile implementate, sau unul care va ramâne în timp, prin fiabilitate, în mintea utilizatorului.

Recorduri mondiale obținute și omologate? Nu vânez recorduri mondiale, overclocking-ul îl fac pentru fenomenul în sine – aflarea limitelor, nicidecum ca scop. Ca excepții sunt competițiile. Unde nu mai este 100% dezinteres și pasiune. Dar le-aș numi un rău necesar. Dețin și un actual record mondial, la categoria procesoarelor Intel E2140.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? De departe, forumurile de specialitate. Nu presa, nu review-urile care sunt mai mult sau mai puțin "biased". Unde nu există politică de marketing, ai informația cea mai adevărată cu putință.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Gheață carbonică nu am folosit, o consider "middle entry" în arsenalul clocker-ului. La fel cu răcirile bazate pe phase-change, fie ele simple, duble sau chiar triple. Nu poți coborâ suficient de jos temperatura.
Cu azotul în schimb este altceva. Limitele nu-ți mai sunt impuse de răcire, ca în cazul metodelor enumerate mai sus. Ci doar de îndemânarea ta în aflarea echilibrului perfect dintre componente și temperatură.



ale arhitecturilor Pentium M și NetBurst. Core 2 Duo reprezintă un avans major pentru Intel și în același timp relansarea competiției. De asemenea, pasionații de overclocking au beneficiat de o serie de plăci de bază foarte bine proiectate pentru a profita de potențialul excelent de overclocking oferit de noile procesoare lansate de Intel. Producătorii ale căror modele s-au plăci de bază în overclocking au fost DFI, ABIT și ASUS.

La ora actuală au apărut primele plăci de bază care implementează noile chipset-uri Intel X48 și NVIDIA nForce 780i SLI dedicate procesoarelor cu nucleu Penryn sau Wolfdale. Apariția primelor modele ce implementează viitoarele chipset-uri nVidia nForce 790i SLI este iminentă. De asemenea, plăcile de bază motorizate de noile chipset-uri AMD din seria 7 au demonstrat un potențial ridicat de overclocking. Următoarea revizie a quad-core-urilor Phenom, B3, este așteptată pentru a fructifica acest potențial.

Cei mai mulți dintre utilizatorii normali nu doresc să apeleze la overclocking deoarece acesta implică riscul deteriorării componentelor. Temerile acestea sunt într-o oarecare măsură justificate. O componentă slabă, eventual cu vicii ascunse, are șanse să se defecteze în urma supratactării și a creșterii voltajului. Însă acestea sunt cazuri extrem de rare, iar componentele moderne au un grad destul de ridicat de rezistență la condițiile impuse de overclocking. Utilizatorii care au experiență conștientizează riscurile la care se expun și iau măsurile necesare pentru a le minimiza. Un rol foarte important în acest scop îl joacă sistemele de răcire performante și aflarea de pe forumuri sau de pe site-urile de specialitate a plajelor de voltaje care sunt considerate sigure. Creșterea voltajelor de funcționare reprezintă un pericol pentru componentele ce alcătuiesc un computer deoarece accelerează fenomenul de electromigrație. Acest fenomen are loc la nivel atomic și implică migrarea electronilor de pe straturile periferice ale atomilor. Odată cu creșterea tensiunii de alimentare, crește și intensitatea și implicit și puterea (căldura degajată). Cu cât intensitatea este mai mare cu atât electronii au energie cinetică mai mare, putându-se mișca haotic prin conductor sau semiconductor. Pentru a compensa creșterea voltajului este necesară obținerea unei temperaturi de funcționare din ce în ce mai mică. Voltajul poate fi crescut cu valori cuprinse între 0.20-0.35V în funcție de procesor fără a afecta integritatea acestuia dacă este folosit un cooler performant.

Pentru a supratacta un procesor, utilizatorul trebuie să țină cont de câteva aspecte de bază. Frecvența de funcționare a unui procesor este dată de înmulțirea frecvenței bus-ului plăcii de bază cu multiplicatorul procesorului. Pentru a crește frecvența de funcționare a procesorului este necesară creșterea multiplicatorului sau a frecvenței bus-ului, sau a ambelor. Creșterea frecvenței bus-ului afectează în mod direct și frecvența de funcționare a memoriei. Frecvența de lucru a memoriei este obținută într-un mod similar celui prin care este obținută frecvența procesorului. Pentru a obține frecvența de lucru a memoriilor DDR2 folosite la ora actuală se înmulțește frecvența

bus-ului cu doi și este obținută frecvența de lucru pe un canal de comunicație. Memoriile DDR2 sunt memorii de tipul double data rate, deci acestea dispun de două canale de comunicație cu controller-ul de memorie, putând pelua în același ciclu de tact atât o instrucțiune de citire cât și una de scriere. Memoriile DDR2-800 dispun de o frecvență reală de lucru a fiecărui canal de comunicație de 400MHz. Pentru a înlesni overclocking-ul, cât și pentru a oferi o compatibilitate sporită, controller-ele de memorie cu care sunt dotate plăcile de bază sau procesoarele actuale dispun de un set de divizori ai frecvenței. Aceștia oferă utilizatorului posibilitatea de a crește sau a scădea frecvența de lucru a memoriilor RAM fără a crește, respectiv scădea frecvența bus-ului. În general, este recomandată folosirea unui kit de memorii RAM performante pentru a le supratacta și implicit pentru a obține o lățime de bandă superioară celei implicite.

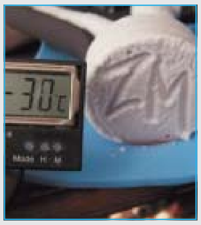
Pentru overclocking-ul plăcilor video trebuie ținut cont de două sau trei frecvențe, în funcție de producătorul nucleului grafic. Plăcile grafice Radeon produse de AMD/ATi dispun de două frecvențe de lucru, una a nucleului grafic, iar cealaltă a memoriei grafice. GeForce-urile cu suport DirectX 10 produse de NVIDIA folosesc o a treia frecvență, a procesoarelor unificate de shader. Frecvența de lucru a acestora este obținută la în același mod în care este obținută frecvența procesorului de sistem, exceptând faptul că în loc de frecvența bus-ului este folosită frecvența nucleului grafic în ecuație. Folosind programe dedicate overclocking-ului, frecvența de lucru a procesoarelor unificate de shader de pe plăcile grafice nVidia poate fi crescută independent de cea a nucleului grafic. Pentru a asigura o funcționare stabilă a sistemului este recomandată folosirea unei surse de calitate. Astfel, componentele vor beneficia de voltaje stabile. De asemenea, este esențial ca sursa folosită să poată livra stabil cantitate suplimentară de curent electric consumată de componentele supratactate. Comportamentul componentelor diferă, chiar dacă este vorba de modele identice, chiar dacă provin din același lot. Diferențele de comportament sunt în general mici. Rareori se întâlnesc componente care afișează un comportament care poate fi categorizat realmente ca fiind atipic, fie în sensul bun, fie în sensul rău.

Odată supratactate, stabilitatea componentelor trebuie testată. În acest scop, au fost create o multitudine de programe care se specializează în testarea diferitor componente. Dintre acestea am dori să menționăm Orthos și Prime 95 pentru testarea procesoarelor și a memoriei RAM, Memtest86 pentru testarea riguroasă e memoriei RAM, ATi Tool și FUR pentru testarea plăcilor grafice. În general se recomandă rularea acestor teste pentru minim 30 de minute, recomandabil o oră, pentru a asigura stabilitatea componentelor supuse overclocking-ului.

Prima oară apărute pentru a diferenția produsele din punct de vedere al performanței, benchmark-urile sunt programe care testează performanțele diferitor componente din sistem, precum procesorul, memoria RAM, placa video sau hard disk-ul și oferă un scor pe baza căruia se pot efectua comparații. Pentru a ține pasul cu evoluția tehnologică, versiuni noi și



Nume: **Cătălin M.**
Nickname: **Zâna Măseluță**



Cum ați ajuns să practicați overclocking?
Din curiozitate cred, că nevoie sigur n-aveam.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Nu fac parte din vreo comunitate de overclockeri, nu sunt în vreo echipă și mai toate informațiile primite, de la volt-mod-uri și amestecul de gaze refrigerante și până la marca de bere pe care s-o folosesc la sesiunile de overclocking au fost de pe forumul XtremPC. Restul sunt ciupituri din prea multe surse pentru a le înșira aici. Ceea ce mă motivează să scriu pe forumuri despre overclocking este faptul că uneori e bine să vezi că informațiile tale sunt folositoare cuiva dar sincer să fiu o fac probabil pentru orgoliul propriu, pentru că nu sunt mare samaritean de felul meu. Dar dacă tot dau o informație sau fac un test, încerc să o fac cât mai complet. Din păcate observ o tendință de comercializare a comunității vechi din România și chiar dacă mulți sunt dornici să ajute, există în comunitate un nivel de secretizare ce dă impresia unei comunități închise și exclusiviste.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? E bine că au fost inițiate și la noi dar au fost în mare parte concursuri de tweaking, interesante dar organizate la scară mică și cu rezultate predictibile pentru nivelul lor.

Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Am început cu adevărat după ce am construit primul meu sistem de răcire phase-change cu freon R134 prin 2005 parcă, și reușisem pe vremea aia să duc un Pentium 4 peste 5GHz. Atunci erau multe variabile care făceau diferența între overclockeri, entuziasmul era molipsitor iar competiția era spectaculoasă pentru că rezultatele erau apropiate. Acum dacă prinzi un procesor bun și miști de un slider te poți considera overclocker. Am lucrat mai mult cu Asus și DFI dar nu pot spune că am preferințe. Dacă Tricodava ar produce componente overclockabile probabil aș lucra cu tricodave. Momentan am un procesor Intel Core 2 Duo E6850 pe o placă de bază DFI LANParty UT DK P35-T2RS. Nu înșir tot sistemul că am înțeles că trebuie să plece revista la tipar.

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? De obicei calitatea și performanța brută, nu m-a interesat niciodată brandul sau garanția atâta vreme cât știam că după ce le voi folosi nici mama nu mi-ar mai da garanție la ele...

Recorduri mondiale obținute și omologate? Recordurile mondiale autentice sunt obținute cu componente pe care doar o mână de oameni și le permit și știu ce să facă cu ele. Nu sunt mare benchmarker și nu m-am concentrat pe aspectul cifrelor în overclocking ci mai mult pe cele ce derivă dintr-o sesiune de overclocking.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? Site-urile specializate și comunitățile on-line destul de mari și cu overclockeri entuziaști care ajută necondiționat și cu informații extrem de detaliate.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Dețin un sistem phase-change reconstruit de două ori și un chiller cu freon R22 ce va face parte dintr-un sistem de răcire mai complex ce va fi terminat prin vară cred, deci am o parere bună, ca să zic așa. Am și două tuburi, unul de aluminiu și unul de cupru, cu care m-am distrat la două sesiuni cu gheață carbonică, dar e o distracție scumpă. De azot nu mă pot atinge fără un dewar și asta costă cam cât o dacie la mâna a doua.

Ați dori să mai adăugați ceva?
Nickname-ul nu este o greșeală de tipar.



Nume: **Cătălin Blaj**
Nickname: **xwoodoo**

Cum ați ajuns să practicați overclocking? Inițial a fost dorința de a spori performanțele computer-ului. Ulterior a devenit o pasiune. Pentru mine overclockingul reprezintă o dorință de a depăși orice barieră existentă, de continuă perfecționare. Senzația pe care o ai în momentul depășirii unui record este probabil similară cu a primului om care a pășit pe Lună: libertate, încordare, trăire la limită.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Era pe când nu s-a zărit, azi o vedem și nu e. Nu cred că avem o comunitate de overclokeri în adevăratul sens al cuvântului, însă sunt câteva "nuclee" ce au strâns în jurul lor ucenici dornici de afirmare în domeniu. Sunt printre primii membri activi ai crazypc, un forum care a coagulat în jurul său câțiva pasionați. Crazypc pare un club exclusivist, dar în realitate este deschis tuturor celor care cochetează cu overclocking-ul și în general cu autoperfecționarea, respectarea anumitor valori, etc. Recent mai sunt încercări timide al anumitor "comunităti" dintre care aș menționa Roclockers.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? Din păcate nu am participat la concursuri de overclocking. Fiind probabil mai experimentat în domeniu (și uneori unul din organizatori) am considerat mai important ca cei mai tineri în domeniu să aibă șanse reale la aceste manifestări destul de rare la noi. Aceste concursuri au fost din păcate extrem de rare în România, însă cunosc câteva firme în domeniu ce au în vedere organizarea unor astfel de evenimente. Ele ar putea stimula real dezvoltarea overclocking-ului la noi în țară prin motivații materiale și nu numai a participanților.

Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Primele încercări timide au fost prin 1996. Primul rezultat cu adevărat notabil a fost în 2003 când am obținut probabil cea mai mare frecvență din România la acea vreme, cu un Thoroughbred 1800+ la 2800Mhz pe Abit NF7-S răcit pe Vapochill SE, sistem ce a rulat stabil la CERF în același an. Senzația pe care o trăiesc, atunci ca și acum, este aproape aceeași. Diferența este că acum mă pregătesc mai mult pentru astfel de evenimente. Componente dragi mie (unele le păstrez și acum) ar fi Voodoo5 5500 AGP, Thoroughbred 1800+, 2x256MB PC3200 Corsair cu chip-uri Winbond BH-5, Athlon64 3700+ San Diego, Athlon64 FX-57 CAB2E, DFI LANParty NF4-Ultra D.

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? În general mă ghidez după capacitatea de overclocking (serii mai bune de procesoare, anume chip-uri de memorie, etc).

Recorduri mondiale obținute și omologate? Este din ce în ce mai greu să obții recorduri mondiale (necesită foarte multă perseverență, timp, bani, în condițiile unei concurențe notabile). După cum se știe, un record este relativ ușor de obținut, însă mai greu de păstrat. Aș putea menționa câteva rezultate notabile la vremea respectivă: XP 1800+ la 2900Mhz, nr. 1 la frecvență la 3700+, nr. 1 în punctaj la 3DMark 2001&2003 în categoria 6600GT SLI (împreună cu Micutzu), nr. 2 mondial la 3DMark 2001 cu X1800XT (împreună cu sang și Micutzu), etc.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? Cele mai complete surse de informare în domeniu rămân forumurile.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Principiile care stau la baza utilizării acestor sisteme sunt relativ simple: scalarea frecvenței odată cu creșterea voltajului aplicat și creșterea conductibilității electrice cu scăderea temperaturii. Cele mai performante sisteme de răcire ale momentului au la bază phase change-ul și anume reacția endotermă la trecerea unei substanțe dintr-o stare de agregare în alta. Astfel se deosebesc așa numitele sisteme phase change ce folosesc ca substrat gaze derivate din freon (R134, R404, etc.) unde aș enumera single stage (aproximativ -50°C) și "cascadele" duble sau triple (după numărul de compresoare folosite) ce ajung până la -110°C. O altă categorie distinctă ar fi folosirea pentru o perioadă scurtă de timp a zăpezii carbonice (dry ice, -60°C) și a azotului lichid (-195°C), ce aduc performanțe net superioare dar necesită o manipulare, monitorizare și izolație a componetelor mai specială.



îmbunătățite ale acestor programe apar la intervale de maximum doi ani. Cele mai cunoscute programe de acest fel sunt produse de compania Futuremark, anume 3DMark și PCMark.

Sistemele de răcire joacă un rol foarte important în cadrul supratactării componentelor. În primul rând, este recomandată de cele mai multe ori folosirea unei soluții de răcire avansate pentru supratactarea componentelor. Soluțiile de răcire standard cu care sunt echipate majoritatea componentelor sunt proiectate să păstreze o temperatură îndeajuns de scăzută pentru a asigura funcționarea fără probleme la frecvențele de lucru standard. În unele cazuri, acestea nu sunt suficient de eficiente pentru a asigura integritatea componentelor în overclocking. De asemenea, în cazul creșterii voltajului aplicat, singurul mod în care poate fi contracarat fenomenul de electromigrație este scăderea temperaturii de lucru. Sitemele de răcire sunt împărțite în mai multe categorii, în funcție de principiul de funcționare. Cele mai des întâlnite sunt cele pe aer. Cooler-ele care fac parte din această categorie au ajuns la un nivel ridicat de performanță, cele mai avansate la ora actuală folosind ventilatoare de 120mm și 140mm, heatpipe-uri de cupru și o combinație de cupru și aluminiu pentru diferitele elemente ale radiatorului. Cooler-ele cu apă folosesc un circuit închis care folosește apa ca agent termic pentru transportul și disiparea apei în afara carcasei sistemului. Eficiența acestora este mai mare decât în cazul sistemelor de răcire pe aer. Cele trei sisteme de răcire menționate până acum sunt integrate în sisteme de răcire comercializate. Sistemele de răcire bazate pe schimb de fază funcționează folosind freon ca agent de transport a căldurii. Acestea funcționează pe aceleași principii ca și frigiderele. De asemenea, mai există sisteme de răcire cu ulei mineral, implementarea acestora implicând scufundarea tuturor componentelor în acest agent de răcire. Zăpada carbonică se formează în condiții speciale de temperatură și presiune. Temperaturile destul de scăzute ce pot fi obținute folosind acest agent de răcire și faptul că din stare solidă trece direct în stare gazoasă reprezintă avantaje. Sistemele de răcire extreme folosesc azot lichid și reprezintă cea mai performantă, însă și periculoasă, soluție pentru cei care doresc atingerea performanțelor maxime în overclocking. Utilizarea sistemelor de răcire cu zăpadă carbonică și azot lichid necesită cunoștințe vaste deoarece lucrul la acele temperaturi scăzute duce la formarea condensului și poate pune în pericol integritatea componentelor în cazul în care nu este acordată suficentă atenție.

Mediul care a popularizat overclocking-ul, internetul, constituie și intermediul prin care adepții acestei metode împărtășesc cunoștințele acumulate și rezultatele obținute. Comunitățile online care sprijină acest fenomen au un public fidel și reprezintă cea mai bună sursă de informații atât pentru începători, cât și pentru avansați. În marea majoritate a cazurilor, cei care frecventează forumurile dedicate sunt foarte deschiși către nou-veniți și vor împărtăși cunoștințele acumulate.

Cea mai importantă comunitate online din România dedicată overclocking-ului și celor pasionați este fără îndoială crazypc.ro. Cei mai buni overclockeri din România sunt membri activi, iar cunoștințele despre

overclocking împărtășite sunt extrem de vaste. Încă de la înființarea sa la sfârșitul anului 2004 de către un grup de entuziaști, crazypc.ro a devenit locul favorit de întâlnire al tuturor pasionaților de overclocking din România. Aspectul care atrage cel mai mult la crazypc.ro este faptul că unii dintre utilzatorii care frecventează forumul au cunoștințe vaste și lucrează în domeniu. De asemenea, pe crazypc.ro au fost lansate prima dată review-urile făcute pe forum, acestea fiind foarte apreciate de utilizatori. Mai sunt și alte comunități online în România care sprijină overclocking-ul, dintre care cele mai notabile ar fi Roclockers, ComputerGames și chiar forumul revistei XtremPC. Pe plan internațional, există un număr destul de mare de comunități online dedicate overclocking-ului, cea mai notabilă fiind XtremeSystems.org.

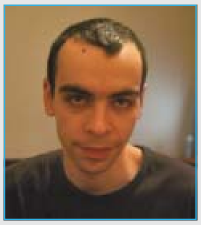
Un fapt puțin cunoscut este că în România au fost organizate deja concursuri de overclocking. Până acum au fost organizate cel puțin trei, dintre care ultimul chiar de către un distribuitor autohton în colaborare cu unul dintre cei mai mari producători de plăci de bază la nivel mondial. Concursurile de overclocking sunt ocazii deosebite pentru pasionați de a-și demonstra priceperea și cunoștințele. Acestea se bucură de sprijinul comunităților și în majoritatea cazurilor, sunt organizate chiar de către membri. La nivel mondial există diferite corporații, precum Futuremark, ale căror produse sunt dedicate overclockerilor. Acestea oferă un clasament recunoscut pe plan mondial al scorurilor obținute și omologate. Există topuri mondiale pentru scoruri obținute de către procesoare în SuperPI de exemplu, plăci video în oricare dintre versiunile de 3DMark, sau pur și simplu un top al frecvențelor maxime omologate cu ajutorul CPU-Z. Sistemele care ocupă primele locuri sunt cele mai performante sisteme desktop din lume și reprezintă rezultatul eforturilor depuse de cei mai buni overclockeri din lume. Astfel de clasamente reprezintă pentru overclocking echivalentul campionatului mondial de Formula 1.

Pentru a oferi o imagine de ansamblu cât mai bună asupra overclocking-ului în România, am invitat să participe șapte membri ai comunităților de overclocking. Aceștia sunt cunoscuți pe forumuri sub nickname-urile "Micutzu", "sang", "Zâna Măseluță", "xwoodoo", "varzmaster" sau "larisu", "Monstru" sau "Headhunt" și "matose". Reacția a fost una de entuziasm, toți cei invitați acceptând să participe. În paginile dedicate acestui articol vă oferim posibilitatea de a citi părerile lor.

Aceasta fiind o ocazie specială, Micutzu a conceput o platformă pentru a prezenta ce înseamnă un sistem dedicat overclocking-ului extrem. Componentele sunt de top și au fost alese special cu această ocazie pentru a obține un scor cât mai mare și o poziție cât mai bună la nivel mondial. Configurația este după cum urmează: procesor Intel Core 2 Quad Extreme QX9650 cu nucleu Penryn, sistem de răcire special conceput și executat la comandă pentru zăpadă carbonică și azot lichid, placă de bază EVGA 132-CK-NF78-A1 cu chipset nForce 780i SLI, 2x2GB Mushkin XP2-8500 cu chip-uri Micron D9, trei plăci video EVGA GeForce 8800GTX Black Pearl care vin cu waterblock montat din fabrică pentru sisteme de răcire cu apă, sursă Enermax Galaxy 1000W și un hard disk de 250GB Western Digital WD2500AAKS. Pentru a răci eficient aceste componente supratactate s-a folosit gheață carbonică pentru procesor, un sistem de răcire cu apă exclusiv pentru plăcile video și o serie de ventilatoare de înaltă performanță de diferite dimensiuni.



Nume: **Radu-Iulian Mihail**
Nickname-uri: **varzmaster, larisu**



Cum ați ajuns să practicați overclocking? Am început să fac overclocking imediat ce am pus mâna pe primul sistem care a permis acest lucru (Celeron 300A pe o placă de bază ce oferea 100 MHz pe FSB) și după ce am citit în presa scrisă de la acea vreme despre beneficiile practicii. Sporul de performanță obținut mi-a fost de un real folos pentru ce făceam la vremea aceea (prelucrare video și randări 3D). Consider că overclocking-ul poate aduce beneficii reale celor care investesc un dram de răbdare și timp pentru configurarea sistemului în acest scop.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Îmi place foarte mult faptul că cei care practică overclocking-ul la un nivel mai avansat sunt dispuși să împartă cunoștințele cu restul comunității, chiar dacă altfel par ceva mai secretoși. Membru activ nu cred că mă mai pot numi, dar mă informez constant despre tot ce mai mișcă pe scena overclocking-ului și sunt la curent cu toate aparițiile de pe piața hardware. Când consider necesar să ofer comunității informații ce nu sunt disponibile altfel, mă fac auzit pe mai multe forumuri (nu doar crazypc) precum XtremPC și ComputerGames, care sunt citite de majoritatea celor pasionați de hardware.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? Mă bucură să văd că se acordă atenție și comunității de overclocking prin astfel de evenimente, dar până acum nu am vazut ceva foarte bine organizat, care să motiveze cu adevărat fără să impună condiții stupide.

Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Prin 1998 am început. Erai foarte îngrădit de hardware-ul disponibil. Plăci de bază care să știe cu adevărat de overclocking pentru o anumită platformă le numărai pe degetele de la o mână iar disponibilitatea era groaznică. Tot din motive de disponibilitate și diversitate reduse trebuia să ai și un noroc chior pentru un procesor bun sau niște memorii capabile. Acum mai toți producătorii care țin la renumele firmei își dotează chiar și modelele low-end cu posibilități de overclocking iar unele soluții sunt chiar interesante. Informații despre ce alte componente să cumperi și de unde să cumperi există la tot pasul grație dezvoltării comunităților online... iar overclockerii sunt foarte activi aici. Cele mai noi știri sau informatii despre ultimele apariții sunt datorate comunităților de overclocking care din asta respiră. Componente impresionante mi s-au părut... hmmm... Abit BE-6 II, KX7-333, IT7, AT7. O să mă rezum la ele. Sunt singurele pe care le consider că au făcut istorie.

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? Judecând obiectiv, ar trebui să se facă total abstracție de numele producătorului. Criteriile mele? Calitatea componentelor folosite (PCB, condensatori, FETi și sistem de răcire) și potențialul de overclocking. Simplu și la obiect. Desigur, dacă scopul pentru care aleg nu are legatură decât poate tangențial cu performanța, devin rațional și reușesc să storc din mine și criterii "plictisitoare" în genul: dotări, pachet software, garanție, raport preț/performanță. :)

Recorduri mondiale obținute și omologate? Nu cred că am încercat cândva să mă remarc în comunitate cu scoruri de expoziție. Deși competiția dictează inovația, am încercat să mă concentrez asupra aspectelor mai practice ce reies din overclocking, nu doar cifre de benchmark-uri.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? Comunitățile online. Informațiile sunt disponibile de regulă la câteva click-uri distanță, indiferent de componenta în cauză, iar sfaturile vin imediat ce se adresează întrebarea pentru că tot timpul există oameni dornici de afirmare în rândurile overclockerilor.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Deși nu am folosit până acum așa ceva pentru experimentele proprii, am asistat la câteva sesiuni de overclocking cu răcire pe azot lichid și zăpadă carbonică. Pot spune că reprezintă ceva cu totul special, ca o cursă de F1. Privesc aceste metode precum situațiile "cum ar fi dacă..." și nu ca pe ceva practic. Dar senzația că ai dus componentele până în pânzele albe e inegalabilă.



Nume: **Tudor Badica**
Nickname-uri: **Monstru; Headhunt**

Cum ați ajuns să practicați overclocking? Microbul mi-a fost inoculat în momentul în care am descoperit CrazyPC. Deși până în acel moment mă consideram un expert în domeniu, ceea ce am văzut aici mi-a schimbat complet perspectiva asupra domeniului IT. Am descoperit un grup de oameni cu adevărat entuziaști, foarte pasionați și pricepuți, de la care am avut onoarea și plăcerea să învăț tainele acestei îndeletniciri.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Comunitatea de overclockeri din România este mică, dar plină de suflet, entuziasm și talent. O mână de oameni pasionați au reușit să fie recunoscuți în cadrul comunităților internaționale, de multe ori în lupta pentru obținerea unui record mondial fiind prezent cel puțin un român. crazypc este în momentul de față în primele 20 de echipe din lume în topurile SuperPi și 3DMark de pe HWBot, iar România este pe locul 21 în topul țărilor, în urma unora cu un număr uriaș de pasionați (Japonia, SUA, Grecia, Rusia etc.). Ceea ce ne bucură cu adevărat este creșterea interesului pentru overclocking în rândul tinerilor, din ce în ce mai mulți utilizatori de PC descoperind frumusețea acestei pasiuni. Recunosc cu mândrie că sunt membru activ al comunității CrazyPC, probabil locul unde s-au strâns și au învățat majoritatea pasionaților din România.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? Concursurile de overclocking sunt o bună ocazie de a populariza fenomenul și constituie o recunoaștere și o recompensă bine meritată pentru pasionați. De asemenea, concursurile sunt benefice și firmelor implicate în susținerea overclocking-ului, popularitatea acestora în rândul practicanților fiind din ce în ce mai importantă pentru departamentele de marketing. Personal, nu am participat la concursurile organizate până acum, fiind concentrat mai mult pe prezența la întrecerile online.

Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Consider că m-am apucat serios de overclocking în 2006, deci nu pot spune ca există diferențe majore între atunci și acum. Merită amintite aici arhitectura NVIDIA G80, care s-a menținut pe locul 1 în topul 3D mai bine de un an de zile, printre puținele, Athlon-ul XP 1700+, unul dintre cele mai overclock-abile procesoare AMD, Abit NF7, memoriile Corsair echipate cu IC-uri Winbond BH-5 și Mushkinurile echipate cu IC-uri Samsung TCCD. Desigur, nu aș putea uita platforma 939, cu o placă de bază extraordinară (Dfi Nf4 LanParty), sau procesorul Athlon 64 3700+ cu nucleu San Diego, unul dintre cele mai bune procesoare produse vreodată de AMD. Am mai fost impresionat de calitatea plăcilor video produse de EVGA, o companie ale cărei produse pot fi încadrate fără dubii în categoria premium.

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? Raportul calitate preț, calitatea componentelor incluse în constructia sa (IC-uri în cazul memoriilor, alimentarea procesorului sau a memoriilor în cazul plăcilor de bază). Nu în ultimul rând, potențialul de overclocking, un criteriu esențial în alegerea oricărei componente.

Recorduri mondiale obținute și omologate? De-a lungul timpului am avut câteva componente pentru care am deținut la momentul respectiv recordul mondial, îmi vin acum în minte Athlon Thunderbird 800Mhz, AMD Sempron 3100+, ATI Radeon 9100 sau Radeon X1650Pro, dar adevăratele satisfacții le-am obținut răcind cu Dry Ice pe E6600, E6700, E6850, E8400, chiar dacă nu am obținut niciun record.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? După părerea mea, cele mai bune surse de informație sunt indiscutabil CrazyPC.ro și XtremeSystems.org.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Deși nu au aplicabilitate în utilizarea zilnică, răcirile bazate pe diverse forme de agregare ale azotului sau ale dioxidului de carbon sunt esențiale pentru overclocking, numai cu ajutorul unei răciri extreme, care poate menține componentele la temperaturi cu multe grade sub zero, se poate stoarce maximum posibil de performanță din anumite componente.



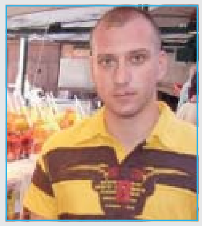
La sesiunea de overclocking care a avut loc vineri, 15 februarie, au participat Micutzu, xwoodoo, Monstru și matose. Aceasta a fost prima dată când a fost folosită o configurație 3Way SLI pentru overclocking extrem în România. Platforma era pur și simplu impresionantă, măcar prin prisma aspectului dacă nu al puterii componentelor ce aștepta să fie dezlănțuită. Zăpada carbonică a fost adusă într-un container de polistiren de 4-5cm grosime pentru a izola termic cât mai bine conținutul. Înăuntrul containerului erau 20kg de zăpadă carbonică. Blocul de cupru este o piesă specială, concepută și executată de sang. Tubul este un bloc din cupru electrolitic 99+%, cu o greutate de aproximativ 2kg concentrată în zona inferioară. Montarea blocului de cupru pentru răcirea procesorului a fost un eveniment din păcate rar întâlnit în România. Pentru a preveni crearea condensului este necesară folosirea unei izolații, materialul folosit de Micutzu fiind Armaflex, un burete cu celulă închisă din cauciuc. La unele îmbinări de straturi de Armaflex a intercalat o foaie de hârtie moale pentru a absorbi orice formă de condens. Rama folosită pentru prinderea tubului este construită dintr-un plastic special, foarte rigid și care nu devine casant la temperaturi scăzute și a fost prelucrată folosind o freză CNC.

După pregătirea platformei și rularea primelor teste, a început procesul de obținere a celor mai înalte frecvențe de funcționare pentru componentele sistemului. Pe parcursul testelor, Micutzu a decis să îmbunătățească performanța sistemului de răcire a plăcilor video. A fost decuplat radiatorul sistemului de răcire cu apă de la circuit, furtunele fiind puse într-un container cu apă cu gheață. După aceea a fost reumplut circuitul cu apă și s-a dat drumul la sistem. Astfel, temperatura înregistrată a plăcilor video a fost de aproximativ 2°C în idle și 4°C în full load. Frecvențele maxime obținute după aproximativ șase ore de overclocking au fost de 4881MHz pentru procesor corespunzător unui bus de 444MHz și DDR2-888 folosind latențele 3-3-3-4-1T pentru memoria RAM. Plăcile grafice au fost tactate la 680MHz pentru nucleul grafic, 1650MHz pentru procesoarele unificate de shader și 2100MHz pentru memoria RAM. Procesorul de sistem a stat la -67°C în idle și -47°C în full load.

Au fost vizate două scoruri la aceste frecvențe, în 3DMark 2003 și în 3DMark 2006. În 3DMark 2003 s-au înregistrat maxim 96141 puncte, obținând locul al nouălea în clasamentul mondial. Scorul obținut în 3DMark 2006 a fost de 24797 puncte, din păcate prea mic pentru a intra în top zece mondial. Cu toate acestea, experiența a fost una remarcabilă. Un asemenea eveniment este rar în sine, necesitând multe ore de pregătire și de planificare. Costurile pe care le implică un asemenea proiect sunt destul de mari și nu la îndemâna oricui, însă aceste evenimente sunt excepționale.

Overclocking-ul este un domeniu abordabil de către orice utilizator la ora actuală. Informațiile necesare se pot găsi cu ușurință și în abundență, iar componentele hardware dispun de opțiuni dedicate supratactării, toți cei care doresc să învețe overclocking având toate cele necesare.

Dan Motoroiu
dan.motoroiu@xtrempc.ro



Nume: **Mihățoiu Matei**
Nickname: **matose**

Cum ați ajuns să practicați overclocking? Prima oară m-am apucat de overclocking când aveam un Gigabyte IP1000G și am făcut rost de un Pentium 4 NorthWood AEP (avea filtrare suplimentară față de cele normale, fiind foarte căutat la vremea aceea) și am zis să încerc și eu. Am prins gustul și apoi a fost destul de greu să mă opresc... Referitor la părerea despre overclocking: dacă n-aveam o părere bună cred că nu mai eram aici. Puține componente au trecut prin calculatorul meu și nu au știut ce este acela overclocking. Dorința de a învăța e ceea ce mă motivează precum și dorința de a ajuta un potențial cumpărător de a face o alegere în cunoștință de cauză. În general prefer produsele cu un raport preț/calitate foarte bun. Dar în general aleg: DFI, Crucial, Mushkin, Zippy, ASUS. Pot spune că overclocking-ul face parte din viața mea.

Ce părere aveți despre comunitățile de overclockeri din România, în special crazypc? Comunitatea de overclockeri din România este într-o continuă creștere și ne străduim să insuflăm "microbul" în cât mai mulți tineri. Sunt membru activ CrazyPC încă din 2004, de când s-a deschis. Recent, fenomenul de overclocking a început să fie susținut și de alte forumuri, acest lucru nu poate decât să ne bucure și să sperăm că vom vedea și în România entuziasmul și dăruirea întâlnite pe XtremeSystems.org.

Ce părere aveți despre concursurile de overclocking organizate până acum? Concursurile de overclocking sunt întotdeauna binevenite și ne ajută să ne îmbunătățim constant abilitățile, pentru că oricât de bun ai fi, întotdeauna este cineva mai bun ca tine, de la care ai de învășat. Am participat la cele 2 concursuri organizate până acum, precum și la întrecerile online.

Când ați început să supratactați componente și ce diferențe există între atunci și acum? Nu mai știu exact, dar cred că prin 2004 am început să chinui componente. Sunt multe diferențe între atunci și acum: în principal este vorba de experiența dobândită și de cunoștințele acumulate de-a lungul timpului. M-a impresionat GeCube 9550GU, care a fost placa cu care am cucerit primele recorduri pe ORB. O altă componentă care m-a impresionat a fost bătrânul Athlon XP 1700+, cu care am reușit, pe DryICE, să spargem bariera de 3Ghz; dacă tot am ajuns aici, nu pot să nu menționez legendara placă de bază Abit NF7, care este făcută pentru overclocking și te impresionează cu stabilitatea și abilitatea de a înghiți orice (voltaje, temperaturi, voltmod-uri). Așa pot să o țin până la finalul articolului, pentru că fiecare componentă are povestea ei...

Care sunt criteriile pe care le luați în considerare când cumpărați o componentă hardware? Raportul preț/calitate și abilitățile de overclocking. Adică, într-un cuvânt, componenta respectivă să-și merite banii investiți.

Recorduri mondiale obținute si omologate? Păi, toate recordurile au fost pentru moment, un record care o dată atins să rămână în picioare, este cam imposibil. Dar cândva, de-a lungul timpului, am avut recordul în 3DMark la ATI Radeon 9550, NVIDIA 8600GT și multe altele.

Care sunt cele mai bune surse pentru informații referitoare la overclocking? Păi în primul rând ceea ce testezi cu mâna ta iți oferă cea mai bună informație referitor la overclocking, dar dacă ar fi să mă informez online cu siguranță aș pune bază pe testele celor de la XtremeSystems.org, VR-Zone și XBit.

Câteva cuvinte despre sistemele de răcire "neconvenționale", precum cele cu azot lichid? Acestea sunt niște metode de a mări și mai mult frecvențele de funcționare ale componentelor, dar nu sunt soluții pentru utilizare permanentă. Pentru a fi asigurată funcționarea fără probleme, trebuie realizată o izolație foarte bună a plăcii de bază, pentru prevenirea apariției condensului. Aceste metode de răcire sunt dedicate doar pasionaților de overclocking care se simt limitați de răcirea pe aer.



MONITOARE LCD 24”

DESKTOP DE ÎNALTĂ DEFINIȚIE

Apărute iniţial la sfârşitul anilor ‘90, monitoarele LCD au evoluat de la modele cu preţ prohibitiv, imagine lăptoasă şi remanenţe ale imaginii de ordinul secundelor, la adevărate bijuterii tehnologice, cu timpi de răspuns de ordinul milisecundelor şi panouri deosebit de generoase ca dimensiuni, capabile să redea imagini la o calitate ce rivalizează până şi cu cea a celor mai performante monitoare CRT de odinioară. Prin ergonomia caracteristică, preţuri aflate în continuă scădere şi performanţe tot mai bune, tehnologia LCD are încă un avantaj clar în faţa oricăror tehnologii concurente.

În vremuri în care monitoarele CRT nu sunt decât istorie, iar noi tehnologii se conturează la orizont, tehnologia din spatele monitoarelor LCD se apropie tot mai mult de apogeul carierei sale, oferind noi şi noi modele mai performante şi mai generoase în dimensiuni şi specificații oferite. După scăderi treptate de prețuri, permise de o tehnologie ajunsă la maturitate şi o cerere din ce în ce mai mare din partea utilizatorilor atraşi de dimensiunile generoase oferite, monitoarele LCD de 24” pătrund rapid din clasa high end accesibilă unui număr limitat de utilizatori către sectorul mainstream, devenind încet, dar sigur noul standard al monitoarelor LCD pentru PC. Deşi a fost primit iniţial cu reticenţă de mulţi utilizatori, formatul wide îşi arată potenţialul odată cu atingerea unor dimensiuni şi rezoluţii suficient de mari pentru ca rata de aspect 16:10 să nu mai fie o limitare pentru spaţiul de lucru oferit. Rezoluţia 1920x1200 totalizează nu mai puţin de 2.3 milioane de pixeli, cu aproape un milion de pixeli în plus faţă de un monitor de 19” sau cu 540.000 mai mulţi pixeli decât un monitor de 22”.

MOD DE FUNCŢIONARE

Fiecare pixel al unui panou LCD este compus din trei subpixeli coloraţi într-una din culorile de bază: roşu, verde, albastru. La rândul lor, aceştia sunt compuşi dintr-un strat subţire de compus organic aşezat între doi electrozi transparenţi şi două filtre polarizante. Acestea au rolul de a permite trecerea luminii numai atunci când moleculele de cristal lichid sunt aliniate într-o anumită direcţie de către câmpul electric generat de către cei doi electrozi. Diferite intensităţi ale curentului aplicat cristalelor lichide ajustează cantitatea de lumină pătrunsă prin fiecare celulă, iar variaţiile de luminozitate ale celor trei subpixeli componenţi redau astfel toate nuanţele de culoare şi luminozitate necesare pentru compunerea unui pixel şi apoi a imaginii finale. Deoarece în tehnologia LCD pixelii individuali nu generează lumină proprie, aceştia sunt iluminaţi din spate de către un sistem "Cold Cathode Fluorescent Lamp” (CCFL) sau mai nou cu ajutorul tehnologiei LED. Deşi mai costisitoare, tehnologia LED oferă o mai bună uniformitate a luminozităţii panoului, consum mai redus de energie şi culori mai calde.

SPECIFICAŢII

Un factor important ce merită luat în calcul în momentul alegerii unui monitor LCD este rezoluţia panoului pe orizontală şi verticală, responsabilă direct de spaţiul de lucru oferit şi de organizarea acestuia. Densitatea pixelilor (dot pitch) defineşte distanţa dintre punctul central a doi pixeli adiacenţi şi influenţează nivelul de detaliu oferit de panou pentru o anumită dimensiune şi rezoluţie. Practic, un dot pitch mic va da o imagine mai fină, dar mai puţin lizibilă pentru cei ce nu au o vedere

foarte bună, în timp ce o valoare mare va duce la o imagine mai extinsă, dar cu aspect granulat dacă este vizionată de aproape. Suprafaţa activă de lucru este măsurată pe diagonală în inch sau centimetri, sistemul de măsurare a dimensiunii panoului fiind precis. Timpul de răspuns reprezintă timpul necesar schimbării stării de iluminare a unui pixel. Acesta este măsurat diferit în funcţie de producătorul panoului. Astfel, indicativul "BTB" reprezintă timpul necesar trecerii de la negru la alb pentru un pixel, iar "GTG" măsoară timpul necesar comutării între nuanţe de gri. Cele două sisteme de măsură au un impact diferit asupra performanţei efective a monitorului, o valoare mică "BTB" indicând o performanţă mai bună decât aceeaşi valoare indicată în sistem "GTG". Rata de reîmprospătare a imaginii are o importanţă mai mică asupra performanţei unui monitor LCD decât în cazul vechilor monitoare CRT. Valoarea uzuală folosită este de 60Hz. Unghiurile de vizibilitate definesc direcţiile din care imaginea afişată poate fi vizionată. Şi în acest caz, metodologia de măsurare diferă în funcţie de producător, valorile pentru unghiurile de vizibilitate utilizabile fiind de cele mai multe ori mult mai mici decât cele precizate de producător. Numărul de culori suportate afectează direct acurateţea imaginilor redate şi fidelitatea acestora cu realitatea. În mod uzual, monitoarele LCD pot reda 16.7 milioane de culori, suficient pentru reprezentarea majorităţii nuanţelor percepute de ochiul uman. Unele monitoare de generaţie mai veche apelează la o tehnologie de interpolare, ce alternează în succesiune rapidă nuanţe diferite pentru a reda culorile dorite. Astfel de monitoare sunt limitate la 16.2 milioane de culori şi oferă o calitate ceva mai redusă a imaginii afişate. Luminozitatea şi rata de contrast oferite reprezintă luminozitatea maximă a panoului măsurată în cd/m², respectiv abilitatea acestuia de a diferenţia între nuanţe diferite de gri. Unii producători folosesc un procedeu numit "Dynamic Contrast", care aplică un algoritm software ce simulează o rată de contrast mai mare amplificând artificial diferenţele între nuanţele de luminozitate. Rata de aspect defineşte raportul dintre lungimea şi înălţimea imaginii. O rată de aspect 16:10 sau 16:9 este mai potrivită pentru filme, în timp ce un format 4:3 sau 5:4 este adecvat lucrului cu documente text şi web browsing. În mod uzual, monitoarele LCD pentru PC pot folosi porturi VGA sau DVI pentru conectare la PC, cel din urmă fiind preferat pentru calitatea superioară a imaginii oferite, dată de sistemul digital de transmitere a informaţiei.

TIPURI DE PANOURI

Panourile LCD pot folosi matrice activă sau pasivă. Panourile cu matrice pasivă sunt folosite de obicei în dispozitive portabile. Acestea au dimensiuni mici, sunt relativ ieftin de produs, însă oferă o calitate a imaginii redusă, luminozitate scăzută şi timp de răspuns de ordinul sutelor de milisecunde. Panourile cu matrice activă sunt ceva mai greu de fabricat, însă oferă o calitate a imaginii mult superioară, motiv pentru care acestea sunt preferate în locul celor pasive. Acestea se împart în trei categorii importante. Panourile cu matrice "Twisted nematic" (TN) conţin cristale lichide care se răsucesc sau derăsucesc pentru a permite diferite niveluri de iluminare. Acestea sunt cele mai ieftin de produs dintre cele trei, oferă timpi de răspuns foarte buni ce pot coborî până la 2ms, însă au dezavantajul de a oferi unghiuri de vizibilitate mai reduse ce pot afecta calitatea imaginii şi incomoda în utilizare. "In-plane switching" (IPS) este o tehnologie care aliniază cristalele lichide pe orizontală folosind doi tranzistori de control. Acest fapt reduce luminozitatea panoului, necesitând o sursă de lumină mai puternică pentru a compensa. Tehnologia IPS oferă o calitate bună a imaginii, unghiuri bune de vizibilitate, dar şi un consum mai mare de energie, fapt ce nu le recomandă pentru folosirea în sisteme portabile. Panourile cu matrice de tip "Vertical alignment" (VA) oferă cea mai bună calitate a imaginii, culori vii şi un nivel de negru superior celorlalte variante, însă sunt şi cele mai costisitoare dintre cele trei.

CONTROLUL CALITĂŢII

Atât în timpul fabricaţiei, cât şi pe parcursul duratei de viaţă a unui panou LCD, pot apărea defecte în structura acestuia. Tranzistorii de comandă din structura acestuia pot rămâne blocaţi în poziţia aprins, pot funcţiona intermitent sau pot înceta să mai funcţioneze complet, cauzând pixeli stinşi (pixeli morţi) sau pixeli rămaşi aprinşi (pixeli blocaţi). Este posibil ca doar unul dintre cei trei subpixeli din componenţa unui pixel să fie afectat. În acest caz defectul poate fi observat sub forma unui punct colorat pe suprafaţa ecranului. Spre deosebire de microprocesoare, un panou LCD poate funcţiona normal chiar dacă unul sau mai mulţi pixeli nu mai funcţionează, efectul dăunător fiind de natură estetică, afectând aspectul final al imaginilor redate. Deoarece selectarea panourilor perfecte, fără pixeli sau subpixeli defecţi, este foarte costisitoare pentru producători şi ar genera costuri suplimentare, aceştia au implementat standarde de calitate în care este tolerat un anumit număr de pixeli defecţi înainte ca un panou să fie respins. Acelaşi procedeu este aplicat şi în cazul garanţiei, fiind necesară îndeplinirea anumitor condiţii cu privire la numărul maxim de pixeli sau subpixeli defecţi admişi. Numărul exact de pixeli sau subpixeli defecţi admişi variază de la un producător la altul, în funcţie de dimensiunea panoului şi locaţia acestora pe ecran. Există modele pe piaţă care fac obiectul garanţiei chiar şi pentru un singur pixel defect, însă de obicei astfel de modele sunt ceva mai scumpe.

Alte defecte ale panourilor LCD pot include fenomenul de impregnare a unei imagini afişate pe o perioadă îndelungată în structura acestuia sau un defect cunoscut sub denumirea de "mura", în care impurităţi înglobate în structura panoului în timpul fabricaţiei pot produce mici variaţii de luminozitate şi culoare în zona afectată. Dacă fenomenul de impregnare are tendinţa să se remedieze de la sine în condiţii de neutilizare a panoului pentru perioade mai lungi, cel de-al doilea nu poate fi corectat decât prin înlocuirea panoului afectat. Fenomenul cunoscut sub denumirea de "backlight bleeding" este cauzat cel mai adesea de o construcţie mai puţin reuşită a sistemului de iluminare a panoului sau deficienţe în procesul de fabricaţie şi asamblare al panoului LCD. Această problema constă în iluminarea excesivă a marginilor ecranului, în special pe fundal negru.

METODA DE TESTARE

Fiecare monitor testat a fost lăsat să funcţioneze cel puţin o jumătate de oră înainte de a fi testat pentru a permite stabilizarea imaginii.

Măsurătorile au fost efectuate cu ajutorul unui colorimetru profesional Monaco Optic XR şi software-ul aferent.

Pentru măsurarea performanţei, au fost luate în calcul timpul de răspuns şi unghiurile de vizibilitate. Nota pentru calitatea imaginii a fost determinată de acurateţea reprezentării culorilor la setările implicite, contrast şi luminozitate. Nota finală a fost reprezentată în egală măsură de performanţa oferită şi calitatea imaginii, ambele note reprezentând câte 40% din nota finală. Dotările au reprezentat 20% din nota finală, fiind punctate posibilităţile de interconectare, posibilităţile de reglare ale standului, dar şi dotări suplimentare cum ar fi prezenţa unui hub USB integrat, boxe integrate şi alte facilităţi.

CONCLUZIE

Câştigătorul testului, modelul Samsung 2493HM este un bun exemplu pentru progresul tehnologic realizat de tehnologia LCD în ultimii ani, reuşind un bun echilibru între funcţiile oferite, performanţa de care a dat dovadă şi calitatea imaginii.

Modelul Belinea o.display 4 a obţinut alegerea redacţiei prin prisma performanţei bune de care a dat dovadă, design-ul foarte atrăgător, dar şi consumul de energie aproape modic pentru un monitor de asemenea dimensiuni ce îl recomandă drept un model energy-eficient.

Deşi modelul HP LP2465 a oferit cea mai bună calitate a imaginii din test şi o rată de contrast impresionantă, acesta a fost trădat de dotările sale şi comportamentul slab în privinţa timpului de răspuns oferit. Modelul 2435wm oferit de Viewsonic a impresionat prin unghiurile de vizibilitate generoase si calitatea foarte bună a imaginii afişate, însă timpul de răspuns uşor sub medie şi lipsa reglajului pe înălţime i-au ştirbit din strălucire. Dezamăgitor a fost însă modelul oferit de Ilyama, care a oferit o imagine de o calitate modestă în comparaţie cu ceilalţi participanţi la test. Din gama profesională, modelul FlexScan 2410W oferit de Eizo conduce detaşat în faţa competiţiei prin flexibilitatea deosebită de care dă dovadă în privinţa posibilităţilor de configurare şi software-ul de care dispune. Ajustarea pe şase canale de culoare si posibilitatea de a crea profile cu setări individuale pentru fiecare aplicaţie rulată constituie cireaşa din vârful tortului pentru acest model.

Aurelian Mihai
aurelian.mihai@xtrempc.ro

VIEWSONIC **VX2435wm**



Dimensiune: 572x510x244mm · Greutate: 8kg · Tip Panou: MVA · contrast: 1000:1 · Luminozitate: 500cd/m² · Timp de răspuns: 8ms GTG · Conctare: VGA, HDMI, SVID, Component, Coposite, Audio · Unghiuri vizibilitate: 176°/176°

8.38

VX2435 face parte din gama premium de la VewSonic şi este adresat utilizatorilor mai pretenţioşi.

Acesta este echipat cu un panou MVA ce oferă un timp de răspuns de 8ms GTG şi unghiuri de vizibilitate de până la 176°, atât pe verticală, cât şi pe orizontală. Acest model se remarcă prin includerea unui conector HDMI, compatibil HDCP, ce poate juca rolul de conector DVI cu ajutorul cablului adaptor oferit. În afară de conectorul VGA, mai sunt oferiţi şi conectori component şi S-Video pentru conectarea unei console de jocuri. Sunt prezente şi două difuzoare stereo încorporate, cu o putere totală de 6W RMS, suficient pentru a îndeplini rolul unui sistem adio fără prea mari pretenţii. Deşi construcţia sa este destul de solidă şi cu un aspect plăcut, modelul este depunctat totuşi de lipsa funcţiei de rotire a ecranului în mod portret şi includerea unui picior pivotant pentru o poziţionare mai uşoară pe birou. Aceste mici scăpări sunt compensate însă de măsurile luate pentru ascunderea diverselor cabluri ce duc la monitor. În acest scop, ViewSonic a prevăzut acest model cu un capac demontabil, ce acoperă întreaga parte din spate a monitorului, precum şi două inele pentru organizarea cablurilor ce sunt poziţionate pe suportul monitorului.

Calitatea imaginii oferite este destul de bună, monitorul fiind destul de bine calibrat la setări implicite. În urma testelor, a putut fi măsurată o luminozitate maximă de 516cd/m². Deşi producătorul specifică o valoare de 1000:1 pentru rata de contrast, rezultatul obţinut în urma testelor este de 808:1. Deşi mai mic decât cel specificat, acesta reprezintă totuşi o valoare foarte bună. Unghiurile de vizibilitate oferite de panoul MVA folosit sunt excelente, iar nivelul de negru oferit permite o experienţă confortabilă inclusiv la vizionarea filmelor.

CONCLUZIE

ViewSonic VX2435 este un monitor bogat în opţiuni de conectivitate, cu un aspect plăcut şi calitate bună a imaginii.





2118 Lei | **36 luni** | **Aline Distribution Grup**

SAMSUNG **245B**



Dimensiune: 560x444.5x250mm · Greutate: 8.4kg · Tip Panou: TN · contrast: 1000:1 · Luminozitate: 400cd/m² · Timp de răspuns: 5ms BTB · Conctare: VGA, DVI · Unghiuri vizibilitate: 160°/160°

8.19

Samsung 245B este un monitor de 24” din gama mainstream, bazat pe un panou cu matrice TN.

Acesta oferă un timp de răspuns foarte bun, de 5ms şi unghiuri de vizibilitate de 160. Design-ul ales de Samsung pentru acest model foloseşte o temă de culoare neagră, fără prea multe decoraţiuni şi oferă o construcţie compactă. Din păcate, Samsung nu a inclus pentru acest model niciun sistem de prindere a cablurilor ce duc la monitor, acestea fiind lăsate să atârne liber. Pentru conectivitate, sunt oferiţi doar câte un conector VGA şi DVI compatibil DHCP. Calitatea imaginii este una destul de bună, însă panoul cu matrice "Twisted Nematic” ales, deşi oferă un timp de răspuns excelent, de doar 5ms, este penalizat de unghiurile de vizibilitate modeste de care dispune. Samsung include cu acest model o gamă de profile selectabile, adecvate vizionării de filme, editare text, jocuri şi navigare internet, dar şi un profil "Dynamic Contrast”, ce aplică un algoritm software menit să simuleze o rată de contrast de până la 3000:1.

Culorile oferite la setările implicite sunt destul de apropiate de valorile ideale, însă lasă loc de mai bine printr-o configurare manuală atentă. Rata de contrast excelentă obţinută (aproape 900:1), împreună cu un nivel de negru măsurat la doar 0.31cd/m² se oglindesc într-o comportare foarte bună, în special în cazul redării detaliilor de fineţe şi a scenelor întunecoase. Din păcate, uniformitatea imaginii este modestă, aceasta fiind sensibil mai întunecată în partea de sus a ecranului decât în partea de jos. Problema este des întâlnită la monitoarele cu matrice TN şi de obicei nu incomodează utilizatorii obişnuiţi, dar este o deficienţă pentru utilizatorii profesionişti, care au nevoie de o redare impecabilă a imaginilor.

CONCLUZIE

245B este un monitor adecvat pentru jocuri şi filme, fiind ajutat de rata de contrast foarte bună şi timpul de răspuns foarte mic raportat la dimensiunile sale.





1668 Lei | **36 luni** | **DECK Computers International**
1699 Lei | **36 luni** | **PCCenter.ro**

LG **FLATRON L246WS**



Dimensiune: 560x271x445mm · Greutate: 9.6Kg · Tip Panou: TN · contrast: 2000:1 DCR · Luminozitate: 400cd/m^2 · Timp de răspuns: 5ms BTB · Conctare: VGA, HDMI, DVI, Composite · Unghiuri vizibilitate: 170°/170°

8.34

FLATRON L246WS face parte din gama mainstream de monitoare LCD de 24 inch de la LG.

Orientat către multimedia și jocuri, acesta este echipat cu un panou cu matrice TN cu timp de răspuns de 5ms. Standul oferit este confecționat dintr-un plastic lucios și permite ajustarea monitorului pe orizontală și verticală, fără a oferi însă suport pentru rotirea acestuia în mod portret sau un sistem de prindere a cablurilor. Conectivitatea este asigurată de un conector HDMI compatibil HDCP ce poate fi convertit într-un port DVI folosind cablul adaptor oferit. Suplimentar, este oferit un port VGA, dar și conectori Composite pentru conectarea unei console de jocuri. În acest scop este oferită și o funcție ”PIP” pentru vizionarea simultană a transmisiunilor. Este prezent și un hub USB cu două porturi, precum și o ieșire pentru căști cu mufă jack 3.5mm. Calitatea imaginii oferite de modelul testat nu a reușit să impresioneze la setările implicite, acesta având o tendință de a exagera nuanțele de verde, iar contrastul este setat un pic prea sus, fapt ce duce la pierderea detaliilor de finețe din imagini. Acest deficit este corectat însă cu ușurință prin ajustarea canalelor de culoare, respectiv reducerea ușoară a valorii pentru contrast de la 70 la 65. Rata de contrast măsurată la doar 700:1 este ușor sub media stabilită de alte modele, dar este compensată de comportamentul foarte bun al acestui model în scenele cu mișcare rapidă. Unghiurile de vizibilitate oferite sunt destul de bune pentru matricea de tip TN folosită, deranjând totuși o ușoară distorsionare a tonalităților de culoare odată cu apropierea de unghiul maxim de vizibilitate.

CONCLUZIE

După depășirea etapei inițiale de configurare, modelul oferit de LG oferă o calitate destul de bună a imaginilor ce va mulțumi majoritatea utilizatorilor. Timpii de răspuns foarte buni îl recomandă pasionaților de jocuri de tip ”Fist Person Shooter” și nu numai, dar și pasionaților de filme mai puțin pretențioși.





1959 Lei	36 luni	Partenerii LG România
1799 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

BELINEA **o.display 4**



Dimensiune: 566x220x445mm · Greutate: 8,7Kg · Tip Panou: TN · contrast: 1000:1 · Luminozitate: 250cd/m^2 · Timp de răspuns: 2ms GTG · Conctare: VGA, DVI, HDMI · Unghiuri vizibilitate: 160°/160°

7.57

Modelul o.display 4 este un monitor LCD de 24 inch din noua gamă o.line de la Belinea. La fel ca toate modelele din gama sa, și acesta folosește o temă de culoare albă, cu un design modern și atrăgător. Conectivitatea este asigurată de un port HDMI ce poate fi convertit în port DVI folosind cablul adaptor inclus și un port VGA. Modelul include și două difuzoare integrate cu o putere totală de 4W RMS. Butoanele de control sunt așezate frontal pentru acces rapid, iar meniurile sunt intuitive și ușor de învățat. Suportul reglabil oferit permite ajustarea pe înălțime, rotirea și înclinarea panoului, precum și folosirea în mod portret pentru lucrul mai eficient cu documente text. Panoul folosit este cu matrice TN și oferă un timp de răspuns de numai 2ms GTG pentru o rată de contrast de 1000:1, respectiv 3000:1 după activarea funcției de contrast dinamic. Comportamentul acestui model este unul bun, adecvat pentru domeniul multimedia căruia îi este adresat. În urma testelor au putut fi măsurate o rată de contrast de 800:1 și un nivel de negru excelent, de doar 0.19cd/m^2. Redarea culorilor nu este ideală la setările implicite, însă este îmbunătățită considerabil după mici ajustări ale canalelor de culoare din meniul monitorului. Luminozitatea panoului este din păcate destul de modestă. Cele 195cd/m^2 măsurate se pot dovedi insuficiente în condițiile utilizării într-un mediu foarte bine iluminat. Impresionant însă este consumul de energie foarte redus pentru un monitor de 24 inch, de numai 40W în regim de lucru, respectiv 0.9W în mod așteptare. Calitatea audio oferită de boxele integrate este una destul de bună, acestea reușind să ofere un volum suficient pentru o cameră de dimensiuni mici. Comportamentul în jocuri este unul exemplar, imaginile fiind redate cursiv, fără artefacte vizuale sau efect de ghosting.

CONCLUZIE

Belinea o.display 4 este un model adecvat pentru aplicații multimedia, oferind un bun raport preț/performanță.





1496 Lei	36 luni	Lasting System

Prin display-ul special,ergonomia perfectă şi performanţa maximă notebook-urile G1S şi G2S sunt liderii platformelor mobile de jocuri

ASUS recomandă Windows Vista® Ultimate

G-Force este de neoprit



Pentru cei care petrec mult timp în compania jocurilor, după ce programul de lucru se termină, notebook-urile G1S şi G2S reprezintă soluţiile perfecte. Ele sunt concepute special pentru cei care se joacă la fel de serios precum muncesc. G1S şi G2S au la bază tehnologia Intel® Centrino® Processor.

Forţă brută

G1S/G2 sunt realizate pentru jocuri, dar sunt notebook-uri wireless care pot face faţă fără nici cea mai mică problemă sarcinilor zilnice obişnuite. Pregătite pentru cele mai pretenţioase jocuri, notebook-urile G1S/G2 dispun de un arsenal pe măsură: sistem de operare Genuine Windows Vista™ Ultimate, până la 4GB de memorie DDR2 şi cea mai puternică placă video pentru sisteme mobile nVidia GeForce 8600M GT, cu 256MB VRAM pentru o performanţă maximă.

Experienţă senzorială

Simpla putere de procesare nu este suficientă; deoarece sunt realizate pentru jocuri, G1S şi G2S ne încântă vizual. Pentru a oferi experienţe virtuale de neuitat sunt disponibile două dimensiuni cu aspect wide pentru LCD (15.4" G1S/ 17" G2S), difuzoare frontale şi laterale şi inovaţia ASUS Direct Flash (lumini laterale care se activează automat atunci sunt rulate jocuri DirectX 9/10). Aspectul SF este completat de carcasa care beneficiază de o textură specială şi de efectul de fibră de carbon din jurul tastaturii.

HP **LP2465**



Dimensiune: 371x554x232mm · Greutate: 10,7Kg · Tip Panou: PVA · contrast: 1000:1 · Luminozitate: 500cd/m^2 · Timp de răspuns: 6ms GTG / 13ms BTB · Conctare: VGA, 2xDVI · Unghiuri vizibilitate: 178°/178°

8.44

HP LP2465 este un monitor de 24” adresat mediului office.

Modelul beneficiază de un design nu foarte extravagant, dar totuşi plăcut ochiului. Primul lucru care impresionează la acest model este suportul panoului, care are o construcţie foarte solidă şi o greutate considerabilă. Sunt permise ajustarea panoului pe orizontală şi verticală, dar şi rotirea în mod portret pentru lucrul mai eficient cu documente text. Este prezent şi un sistem de prindere a cablurilor destul de ingenios care permite ascunderea cablurilor direct în piciorul monitorului, în spatele unui perete din cauciuc flexibil. HP a echipat acest model cu un panou cu matrice PVA capabilă să ofere un timp de răspuns de 13ms BTB, valoare destul de mare, însă acceptabilă ţinând cond de tipul matricii folosite şi mediul pentru care e destinat acest model. Calitatea imaginii este mulţumitoare la setări implicite, fiind necesar doar un minimum de ajustări pentru a obţine o imagine ideală. Luminozitatea panoului la setări implicite este destul de redusă faţă de alte modele, oferind o imagine odihnitoare, adecvată pentru utilizarea pe perioade mai îndelungate. În urma testelor, a putut fi măsurată o luminozitate maximă a panoului de 445cd/m^2, valoare destul de apropiată de specificaţiile producătorului. Rata de contrast măsurată de 1240:1 este o valoare excelentă, peste specificaţiile oferite de HP, completată de un nivel de negru foarte bun de doar 0.29cd/m^2. Din păcate, rezultatele obţinute la vizionarea de filme nu sunt la fel de impresionante, fiind vizibil destul de uşor efectul de blurring al scenelor rapide, precum şi unele artefacte vizuale la mutarea rapidă a ferestrelor pe desktop.

CONCLUZIE

HP LP2465 este o excelentă alegere pentru folosirea într-un mediu office, acesta putând fi însă utilizat şi ca monitor pentru acasă mulţumită fidelităţii foarte bune a imaginilor redate şi doar ocazional pentru filme şi jocuri.





2179 Lei | 36 luni | Partenerii HP România

IIYAMA **ProLite B2403WS**



Dimensiune: 566x575x220mm · Greutate: 8,7Kg · Tip Panou: TN · contrast: 1000:1 DCR · Luminozitate: 300cd/m^2 · Timp de răspuns: 2ms GTG · Conctare: VGA, HDMI, DVI (prin cablu adaptor)· Unghiuri vizibilitate: 170°/160°

7.32

Ilyama ProLite B2403WS este un model mainstream, adresat utilizatorilor ce doresc un echilibru optim performanţă/preţ.

Acesta este echipat cu un panou cu matrice TN cu un timp de răspuns specificat de doar 2ms GTG. Conectivitatea este asigurată de un port VGA şi unul HDMI compatibil HDCP ce poate fi convertit în DVI folosind cablul adaptor inclus. Modelul include şi două difuzoare stereo încorporate, cu o putere totală de 4W. Suportul oferit pentru acest model oferă o bază destul de lată pentru stabilitate, posibilitatea de a roti panoul în mod portret, precum şi ajustarea pe verticală şi orizontală. Este prezent şi un sistem de prindere a cablurilor ce constă dintr-un inel poziţionat pe spatele suportului monitorului.

Calitatea imaginii nu reuşeşte să impresioneze la setări implicite, putând fi observată cu uşurinţă o predominanţă a nuanţelor de verde. Din fericire, acest aspect poate fi corectat printr-o configurare manuală a canalelor de culoare din setările monitorului. Luminozitatea oferită nu impresionează în mod deosebit, cele 223cd/m^2 oferite la luminozitate maximă abia fiind suficiente pentru utilizare într-o încăpere bine iluminată. Rata de contrast de 743:1 oferă o calitate mulţumitoare a imaginii, în schimb cele 2ms GTG nu se oglindesc în realitate, modelul prezentând un motion blur destul de pronunţat, cu tendinţa de a da nuanţe roşiatice în timpul mutării rapide a ferestrelor pe desktop. Unghiurile de vizibilitate oferite de panoul cu matrice TN folosit sunt destul de mici, imaginea putând fi vizionată fără distorsiuni vizibile doar privind aproape perpendicular pe suprafaţa monitorului.

CONCLUZIE

Din păcate, B2403WS nu reuşeşte să impresioneze. Performanţa oferită îl recomandă utilizatorilor mai puţin pretenţioşi şi pentru utilizare în mediul office, unde spaţiul de lucru oferit este mai important decât performanţa.





1671 Lei | 36 luni | Maguay

BENQ **G2400WA**



Dimensiune: 558x443x170mm · Greutate: 6.15Kg · Tip Panou: TN · contrast: 1000:1 · Luminozitate: 250cd/m² · Timp de răspuns: 5ms GTG · Conctare: VGA · Unghiuri vizibilitate: 160°/160°

6.69

BenQ G2400WA este un monitor LCD de 24 inch adresat utilizatorilor cu un buget mai redus.

Acesta folosește un panou TN cu timp de răspuns de 5ms GTG și unghiuri de vizibilitate de 160°. Rata de contrast specificată este de 1000:1 și o luminozitate maximă de 250cd/m². Fiind un model de buget, acesta nu beneficiază decât de un singur conector VGA pentru conectare la PC. BenQ a ales pentru acest model o carcasă într-un format destul de compact, ce alternează nuanțe de argintiu și negru pentru un aspect placut și elegant. Piciorul de susținere folosește un format ergonomic pentru a ocupa un minimum de spațiu pe birou. Acesta include un inel pentru ordonarea cablurilor ce duc la monitor și din păcate nu permite decât ajustarea înclinației panoului. În afara butonului pornit/oprit care este poziționat frontal, celelalte butoane responsabile de accesul la setările monitorului sunt poziționate în partea de jos a panoului pentru un aspect cât mai îngrijit. Calitatea imaginii oferite este mulțumitoare, deși luminozitatea destul de redusă a panoului și folosirea interfeței VGA îi răpesc puțin din strălucire. Deși timpul de răspuns este specificat la 5ms, comportamentul acestui model în scenele cu mișcare rapidă din filme și jocuri nu se ridică la nivelul modelelor mai scumpe din test, efectul de ghosting fiind destul de ușor de observat. Luminozitatea maximă a panoului de 209cd/m² este destul de apropiată de valoarea afișată de producător și este suficientă pentru majoritatea cazurilor. Nivelul de negru situat la doar 0.19cd/m² și rata de contrast de 785:1 sunt rezultate foarte bune pentru un monitor din gama sa de preț care promit o redare corectă a detaliilor de finețe din imagini.

CONCLUZIE

BenQ G2400WA oferă un bun raport preț/performanță, fiind capabil să ofere o imagine de bună calitate. Din păcate, comportamentul ceva mai modest în jocuri îl recomandă îndeosebi activităților de birou.





1399 Lei	36 luni	Partenerii BenQ România

EIZO FlexScan S2410W



Dimensiune: 566x359x230mm · Greutate: 10.2Kg · Tip Panou: PVA · contrast: 1000:1 · Luminozitate: 450cd/m² · Timp de răspuns: 8ms GTG · Conctare: VGA, 2xDVI· Unghiuri vizibilitate: 178˚/178˚ · Altele: USB HUB

7.24

Eizo FlexScan S2410W este un monitor profesional, adresat utilizatorilor profesioniști. Acesta dispune de un panou PVA cu o rată de contrast de 1000:1 și unghiuri de vizibilitate de până la 178˚. Carcasa folosește o temă de culoare neagră și dispune de butoane sensibile la atingere. Din păcate, suportul ales pentru susținerea panoului nu permite și ajustarea înălțimii, fiind limitat doar la înclinația acestuia. Meniul de configurare oferă funcții specifice monitoarelor profesionale cum ar fi ajustarea pe șase canale de culoare, dar și setări pentru gamma, saturație și nuanță, menite să permită o calibrare cât mai precisă în funcție de nevoile utilizatorului. Procesarea culorilor este asigurată de un procesor ASIC pe 14 biți capabil să ofere o redare foarte exactă a nunațelor de culoare. Pentru o configurare cat mai rapidă și mai comodă, Eizo oferă pentru acest model o aplicație dedicată care permite stabilirea de profiluri individuale pentru aplicațiile rulate și lansarea lor automată, la pornirea acestora. Conectivitatea este asigurată de două porturi DVI, dintre care unul poate fi convertit în port VGA folosind cablul adaptor inclus. Calitatea imaginii oferite este una excelentă. Culorile sunt redate corect, fiind necesare doar ajustări minime din partea utilizatorului, iar luminozitatea panoului, deși ceva mai redusă decât la alte modele, este suficientă pentru majoritatea cazurilor. Rata de contrast măsurată la 819:1 este o valoare destul de bună, demnă de un monitor din categoria sa. Nivelul de negru de 0.31cd/m² este o valoare foarte bună caracteristică panourilor cu matrice PVA și permite o redare excelentă a nuanțelor de negru. Timpul de răspuns nu impresionează din păcate, comportamentul în timpul redării de file și jocuri fiind mediocru.

CONCLUZIE

Eizo FlexScan S2410W reușește să impresioneze printr-o redare impecabilă a culorilor și flexibilitate excelentă în privința opțiunilor de configurare.





3899 Lei | 36 luni | Lasting System

SAMSUNG 2493HM



Dimensiune: 564x250x447mm · Greutate: 8.5Kg · Tip Panou: TN · contrast: 10000:1 DCR · Luminozitate: 400cd/m² · Timp de răspuns: 5ms BTB · Conctare: VGA, HDMI, DVI· Unghiuri vizibilitate: 160˚/160˚ · Altele: USB HUB

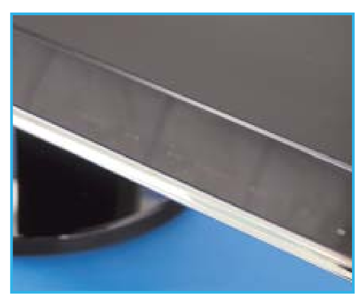
8.92

Modelul 2493HM face parte din gama recent lansată de monitoare LCD de la Samsung. Construit în jurul unui panou TN de 24 inch cu un timp de răspuns de doar 5ms și o rată de contrast dinamic de 10000:1, acesta este recomandat pentru aplicații multimedia cum sunt filmele și jocurile pe PC și consolă. În acest scop modelul dispune de porturi DVI și HDMI compatibile HDCP, precum și un port VGA. Tema aleasă pentru carcasa acestui model este una foarte atractivă, fiind folosit un plastic lucios de culoare neagră cu ornamente argintii în partea de jos a panoului. Clasicele butoane de control au fost înlocuite de pictograme sensibile la atingere, pe care este scris numele funcțiilor îndeplinite. Noua inovație nu este neapărat o idee bună, fiind foarte dificilă deosebirea acestora în lipsa unei surse de lumină în încăpere. Calitatea imaginii oferite este una foarte bună, atât la setări implicite, cât mai ales după o ajustare mai atentă a canalelor de culoare și o reducere ușoară a luminozității panoului, valoarea implicită fiind obositoare pentru ochi. Rata de contrast măsurată la 932:1 și luminozitatea de 441cd/m² sunt valori excelente, însă nivelul de negru măsurat la 0.45cd/m² este destul de modest, fapt ce ar putea incomoda în scenele mai întunecoase din filme. Unghiurile de vizibilitate oferite sunt destul de bune chiar dacă este folosit un panou cu matrice TN. Timpul de răspuns impresionează însă în mod deosebit. Atât în filme, cât și în jocuri efectul de ghosting își face cu greu simțită prezența și este ușor trecut neobservat. Uniformitatea panoului este destul de bună, fără diferențe notabile în iluminarea acestuia. Cele două difuzoare încorporate cu o putere totală de 4W RMS oferă o audiție destul de bună, cu condiția menținerii volumului la un nivel moderat.

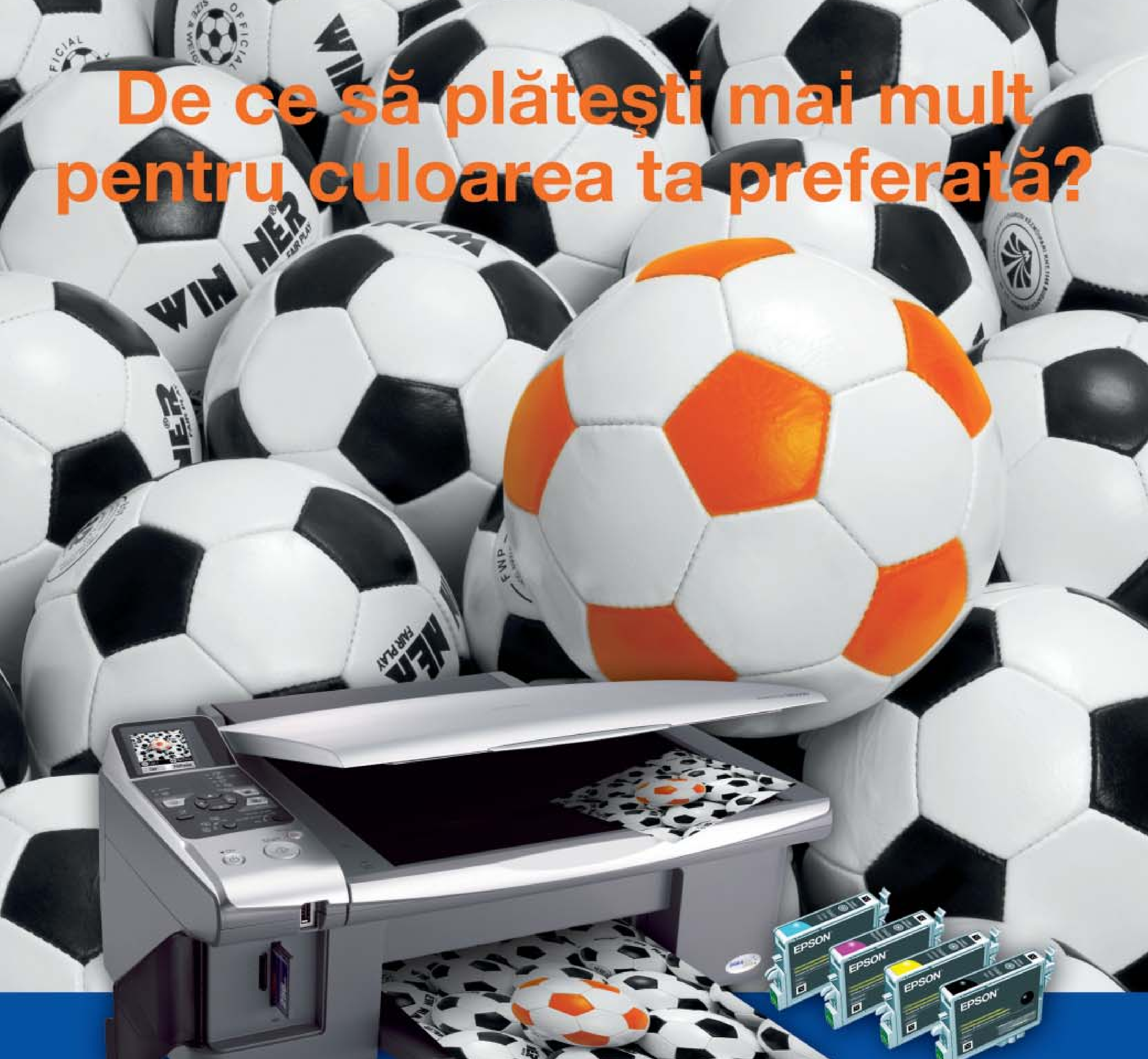
CONCLUZIE

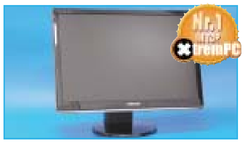
Samsung 2493HM este o bună alegere pentru pasionații de filme și jocuri, timpul de răspuns foarte bun oferit și rata de contrast fiind atuurile sale.





1999 Lei | 36 luni | DECK Computers International


De ce să plăteşti mai mult
pentru culoarea ta preferată?
EPSON
EPSON
EPSON
EPSON

	Samsung 2493HM	ViewSonic VX2435wm	HP LP2465	LG FLATRON L246WH	Samsung 245B
					
Preț	1999 Lei	2119 Lei	2179 Lei	1799 Lei	1668 Lei
Detalii tehnice					
Tip matrice	TN	MVA	PVA	TN	TN
Rezoluție maximă	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200
Contrast/măsurat	10000:1 DCR	1000:1	1000:1	2000:1 DCR	1000:1
Luminozitate/măsurată	400cd/m^2	500cd/m^2	500cd/m^2	400cd/m^2	400cd/m^2
Timp de răspuns	5ms BTB	8ms GTG / 20ms BTB	6ms GTG / 13ms BTB	5ms BTB	5ms BTB
Unghi de vizibilitate orizontal	160°	176°	178°	170°	160°
Unghi de vizibilitate vertical	160°	176°	178°	170°	160°
Conectori	DVI, HDMI, VGA	VGA, DVI, HDMI, SVID, Component, Coposite, Audio	2xDVI, VGA	DVI, HDMI, VGA, Composite	DVI, VGA
Greutate	8.5Kg	8Kg	10.7Kg	9.6Kg	8.4Kg
Alimentator	intern	intern	intern	intern	intern
Montare pe perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm
Consum maxim/stand-by	100W / 1,5W	90W / <1W	110W / 2W	80W / 2W	100W / <2W
Dimensiuni (mm)	564x250x447mm	572x510x244mm	371x554x232mm	560x271x445mm	560x444.5x250mm
Certificare	TCO03	MPRII	TCO03	TCO03	TCO03
Rezultate teste					
Luminozitate	441cd/m^2	516cd/m^2	445cd/m^2	395cd/m^2	404cd/m^2
Contrast	932:1	808:1	1240:1	706:1	898:1
Luminozitate minimă	0.45cd/m^2	0.48cd/m^2	0.29cd/m^2	0.44cd/m^2	0.31cd/m^2
Note					
Performanță	9.30	7.93	7.96	9.48	9.30
Calitate imagine	8.67	9.43	9.91	7.41	8.32
Dotări	8.67	7.93	6.44	7.93	5.70
Verdict	**8.92**	**8.53**	**8.44**	**8.34**	**8.19**

	Belinea o.display 4	Iiyama ProLite B2403WS	Eizo FlexScan S2410W	BenQ G2400WA
				
Preț	1496 Lei	1671 Lei	3899 Lei	1399 Lei
Detalii tehnice				
Tip matrice	TN	TN	PVA	TN
Rezoluție maximă	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200
Contrast/măsurat	3000:1DCR	2000:1 DCR	1000:1	1000:1
Luminozitate/măsurată	250cd/m^2	300cd/m^2	450cd/m^2	250cd/m^2
Timp de răspuns	2ms GTG	2ms GTG / 5ms BTB	8ms GTG	5ms GTG
Unghi de vizibilitate orizontal	160°	170°	178°	160°
Unghi de vizibilitate vertical	160°	160°	178°	160°
Conectori	VGA, HMDI, DVI	DVI, HDMI, VGA	2xDVI, VGA	VGA
Greutate	8,7Kg	8,7Kg	10,2Kg	6,15Kg
Alimentator	intern	intern	intern	intern
Montare pe perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm
Consum maxim/stand-by	40W / 2W	65W / 2W	110W / >2W	55W / 2W
Dimensiuni (mm)	566x220x445mm	566x575x220mm	566x359x230mm	558x443x170mm
Certificare	TCO03	TCO03	TCO03	TCO03
Rezultate teste				
Luminozitate	195cd/m^2	223cd/m^2	338cd/m^2	209cd/m^2
Contrast	800:1	743:1	819:1	785:1
Luminozitate minimă	0.19cd/m^2	0.30cd/m^2	0.31cd/m^2	0.19cd/m^2
Note				
Performanță	9.30	8.72	7.96	7.96
Calitate imagine	5.67	5.62	7.65	5.61
Dotări	7.93	7.93	4.96	3.85
Verdict	**7.57**	**7.32**	**7.24**	**6.20**



Networks People Trust™
www.trendnet.com
Protejeaza
AZI ceea ce pretuiesti mai mult
TRENDnet
TV-IP312W
Wireless Day/Night 2-Way Audio Internet Camera Server
TV-IP312W
Protectie pentru vedere nocturna
Auzi, vezi, vorbeste zi si noapte cu tehnologia infrarosu si audio bi-directionala
Usor de folosit
Monitorizeaza locatii multiple cu alerte email automate, detectie de miscare si zoom digital 4x
Vizualizare de la distanta
Vezi camere de oriunde, prin internet sau de la telefonul tau mobil compatibil
2-Way Audio Internet Camera Server
TV-IP212
Advanced Day/Night Internet Camera Server with Audio
TV-IP301W
Day/Night 2-Way Audio Internet Camera Server
TV-IP312
Sub-distribuitori
ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro
asconet
www.asconet.ro
www.ascotel.ro
saitech
www.mobilepc.ro
www.saitech.ro
© 2008 TRENDnet. All rights reserved.
TRENDnet®



COPILOTUL DIGITAL

SISTEME DE NAVIGAȚIE GPS

În trecut, parcurgerea unui traseu sau vizitarea unui punct turistic se rezuma la câteva hărţi rutiere şi întrebări puse oamenilor de pe stradă. Cu toate acestea, majoritatea celor care călătoreau cu autovehiculul personal se deplasau între graniţele ţărilor. În prezent, din ce în ce mai mulţi oameni îşi permit excursii pe cont propriu în alte ţări, însă drumurile neştiute şi necunoaşterea limbii vorbite în ţara respectivă s-au dovedit a fi de multe ori probleme majore. De aceea, clasicele hărţi au fost înlocuite cu adevărate ghiduri digitale. De la apariţie până acum, oferta de sisteme de navigaţie GPS s-a diversificat, în prezent fiind acoperite toate segmentele pieţei.

Design-ul sistemului GPS are la bază sistemele de navigaţie radio similare, precum LORAN sau Decca Navigator, dezvoltate la începutul anilor '40 şi folosite în timpul celui de-al doilea război mondial. Cercetătorii americani au fost inspiraţi însă de lansarea primului Sputnik în 1957. Aceştia urmăreau transmisiile radio de pe Sputnik şi au descoperit că, datorită efectului Doppler, frecvenţa semnalului creştea pe măsură ce satelitul se apropia şi scădea pe măsură ce se depărta de poziţia lor. Astfel, au ajuns la concluzia că pot determina poziţia satelitului pe orbită prin măsurarea distorsiunilor Doppler. Primul sistem de navigaţie a fost pus în funcţiune în 1960 de Marina Statelor Unite. Acesta era bazat pe cinci sateliţi, purta numele de Transit şi putea oferi o poziţionare aproximativă o dată pe oră. Tot în anii '60, a fost dezvoltat satelitul Timation, care putea transmite ora de referinţă exactă, principiu ce se află la baza sistemului GPS. În 1970, Omega Navigation System a devenit primul sistem de navigaţie prin radio la nivel global.

Sistemul de poziţionare globală sau Global Positioning System (GPS) se bazează în momentul de faţă pe 24 de sateliţi şi este deocamdată singurul sistem de navigaţie globală prin satelit funcţional. Alte soluţii asemănătoare sunt cea GLONASS (proiectat de Rusia, însă nefinalizat), Galileo Positioning System (încă nu este finalizat), COMPASS Navigation System (propus de China) şi IRNSS (India). GPS a fost dezvoltat de Ministerul de Apărare al Statelor Unite ale Americii, iar numele său oficial este NAVSTAR GPS.

MOD DE FUNCȚIONARE

Teoretic, un receptor GPS calculează poziţia sa analizând semnalele provenite de la cel puţin patru sateliţi. Mai puţin de patru nu sunt suficienţi deoarece sunt patru variabile ce trebuie determinate: cele trei variabile de poziţie (longitudine, latitudine şi altitudine) şi timpul. Fiecare satelit GPS dispune de un ceas atomic şi transmite în continuu mesaje care conţin ora curentă, parametrii pentru calcularea poziţiei satelitului şi starea generală a sistemului. Semnalul este transmis cu o viteză cunoscută, iar receptorul calculează astfel distanţa către fiecare satelit, determinându-şi poziţia cu ajutorul geometriei şi trigonometriei. În practică, un receptor poate opera şi dacă sunt mai puţin de patru sateliţi în raza vizuală, oferind însă o poziţionare mai puţin precisă.

DESCRIERE TEHNICĂ

Actualul sistem GPS este alcătuit din trei segmente: spaţial, de control şi de utilizator.

Segmentul spaţial este alcătuit din sateliţii orbitali. Design-ul original presupunea instalarea

a 24 de sateliți, distribuiți pe trei planuri, câte opt pentru fiecare. Acesta a fost însă modificat, adoptându-se o distribuție în șase planuri, cu câte patru sateliți pe fiecare. Orbitele sunt proiectate în așa fel încât din orice punct al Pământului, în orice moment, sa fie vizibili cel puțin șase sateliți. Aceștia orbitează la o altitudine de 20200km și după o rază de 26600km, completând două cicluri într-o singură zi. În prezent, ansamblul conține 31 de sateliți, cei în plus asigurând o precizie îmbunătățită.

Traiectoriile sateliților sunt urmărite de către stațiile Forțelor Aeriene ale Statelor Unite localizate în Hawaii, Kwajalein, Ascension Island, Diego Garcia și Colorado Springs. Acestora li se adaugă stațiile operate de NGA (National Geospatial-Intelligence Agency). Datele sunt transmise mai departe comandamentului de zboruri în spațiu. De aici, este luată legătura cu fiecare satelit pentru update-uri periodice, menite să sincronizeze ceasurile atomice cu o marjă de eroare de câteva ns și să modifice traiectoria în spațiu. Pentru a modifica traiectoria unui satelit, aceasta trebuie marcat "defect", în așa fel încât receptoarele GPS să îl ignore.

Segmentul utilizatorilor este cel alcătuit din receptoarele GPS. În general, acestea sunt alcătuite dintr-o antenă reglată pentru frecvența semnalului transmis de satelit, un procesor de recepție și un ceas foarte stabil (de cele mai multe ori, un oscilator pe bază de cristal). De multe ori, un receptor este descris prin numărul de canale. Acest lucru indică numărul de sateliți pe care îi poate monitoriza simultan. Inițial, dispozitivele erau limitate la cinci sau șase canale, dar în prezent s-a ajuns la 12 și chiar 20.

TESTARE

Oferta de soluții GPS s-a diversificat foarte mult pe parcursul ultimilor ani. Mai mult, module GPS au început să fie integrate și în dispozitive precum PDA-uri sau telefoane inteligente. Cu toate acestea, ecranul unui smartphone este de cele mai multe ori prea mic pentru a oferi o ergonomie satisfăcătoare în utilizarea sa ca receptor GPS în timpul șofatului. Pe de altă parte, un smartphone cu funcție GPS este o soluție potrivită pentru un pieton.

Pentru testarea celor 15 soluții prezente în articol, s-a ales un traseu din Bucuresti de aproximativ 7km care să conțină atât artere principale, precum și străzi lăturalnice. În cazul modelelor livrate fără aplicație GPS, am utilizat soluția iGO împreună cu cele mai noi hărți disponibile. Ca barem de punctare, am acordat 50% din nota finală performanțelor, 30% dotărilor, 10% ergonomiei și 10% construcției. La capitolul performanță, am analizat rapiditatea cu care se încarcă sistemul de operare și aplicația, timpul necesar captării semnalului GPS, ușurința cu care acesta este pierdut și sensibilitatea ecranului tactil. Dotările reprezintă un aspect foarte important, iar principalele elemente punctate au fost dimensiunea ecranului, prezența unor aplicații precum player video sau audio, accesoriile oferite în pachet și, desigur, hărțile livrate împreună cu dispozitivul. La capitolul ergonomie s-a ținut cont de ușurința cu care se reglează poziția dispozitivului în timpul șofatului și de ușurința cu care se navighează prin meniuri. Construcția se reflectă în calitatea materialelor utilizate la realizarea produsului și în design-ul acestuia.

CONCLUZIE

Deși hărțile nu sunt întotdeauna bine puse la punct, o soluție de navigație GPS s-ar putea transforma în cel mai bun prieten al unui șofer ce urmează o rută necunoscută. Pe de altă parte, primele minute de șofat alături de un astfel de dispozitiv sunt oarecum ciudate. Acesta tinde să atragă atenția șoferului ori de câte ori întoarce privirea către oglinda dreaptă. Astfel, s-ar putea explica accidentele produse din cauza soluțiilor GPS utilizate de șoferi neatenți. Trecând însă peste acest lucru și peste timpul scurt de acomodare, concluzia este că o soluție de navigație se poate dovedi foarte utilă în anumite situații, eliminând hărțile rutiere clasice și nevoia de a apela la trecători pentru a obține indicații prețioase.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

GARMIN nuvi 660FM



Ecran: 4.3” · Rezoluţie: 480x272 · Procesor: N/A · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: 2GB **8.16**

Prin nuvi 660FM, Garmin ne propune o soluţie GPS de elegantă care se adresează celor mai pretenţioşi dintre utilizatori.

Modelul este realizat din materiale de cea mai bună calitate. De apreciat este display-ul de 4.3”, care oferă imagini bune chiar şi în condiţiile unui soare puternic. De asemenea, acesta oferă unghiuri de vizibilitate foarte bune şi răspunde foarte uşor la comenzi. Varianta de nuvi 660FM testată de noi a fost echipată cu două hărţi: CityNavigator Europe NT 2008 şi Ro.A.D.2006. Pe lângă funcţia de navigator, aparatul mai poate fi folosit ca dispozitiv "mâini libere" pentru telefon, player MP3, player pentru Audiobook-uri, convertor valutar şi de unităţi de măsură, ceas universal, ghid lingvistic şi ghid de călătorie. Trebuie menţionat însă că ultimele două aplicaţii sunt opţionale şi trebuie achiziţionate separat. nuvi 660FM include şi un emiţător FM care permite redarea tuturor informaţiilor vocale pe o anumită frecvenţă ce poate fi recepţionată cu ajutorul aparatului radio din autovehicul.

În trafic, nuvi 660FM s-a dovedit un accesoriu foarte util, indicând corect atât traseul, cât şi obiective importante, cum ar fi benzinăriile. De asemenea, în cazul devierii de la traseu, recalcularea acestuia se realizează foarte rapid. Pentru vitezomani este indicată dezactivarea alertelor, deoarece semnalele sonore produse de dispozitiv pot deveni stresante în cazul nerespectării vitezei regulamentare. Din păcate, funcţia RDS de care dispune este inutilizabilă în România datorită indisponibilităţii acestui serviciu.

CONCLUZIE

Segmentul de piaţă căruia i se adresează Garmin nuvi 660FM este unul destul de mic. Modelul este un navigator de excepţie, însă şi preţul de achiziţie este pe măsură.

1623 Lei	24 luni	garmin.ro
1623 Lei	24 luni	rqa.ro

MIO DigiWalker P560



Ecran: 3.5” · Rezoluţie: 320x240 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 2GB **7.83**

Mio DigiWalker P560 nu este un sistem de navigaţie GPS dedicat, ci un PDA, însă integrează şi un receptor GPS.

Se observă faptul că producătorul a acordat o atenţie sporită materialelor din care este realizat P560, acestea fiind de o calitate foarte bună. Sistemul de operare instalat de producător este Windows Mobile 6 Classic. Din păcate, producătorul nu oferă şi aplicaţia necesară pentru navigaţie, motiv pentru care am utilizat iGO, împreună cu cele mai noi hărţi disponibile. Capacitatea de stocare este de 2GB, suficientă pentru instalarea pachetului software de navigaţie. Aceasta poate fi însă extinsă dacă se doreşte prin conectarea unui card SD sau MMC. Accesoriile care însoţesc P560 în pachet sunt: cablu USB, alimentator AC, alimentator auto şi sistem pentru prinderea de parbrizul autovehiculului.

Ecranul tactil de 3.5” este destul de greu de operat, motiv pentru care prezenţa stilus-ului în pachet este un lucru foarte bun. Cu toate acestea, trebui apreciate rapiditatea cu care acesta răspunde la comenzi, unghiurile de vizibilitate bune şi luminozitatea. Timpul necesar pentru iniţializarea sistemului de operare este desult de mare, însă aplicaţia pentru navigaţie se încarcă relativ rapid. De asemenea, trebuie apreciat faptul că dispozitivul recepţionează semnalul GPS repede şi nu îl pierde pe parcursul călătoriei. Cu toate acestea, producătorul oferă utilizatorului posibilitatea de a conecta o antenă externă pentru îmbunătăţirea semnalului recepţionat.

CONCLUZIE

Deşi navigaţia nu este principala sa funcţie, Mio DigiWalker P560 s-a comportat remarcabil, putând concura cu o mare parte a soluţiilor dedicate prezente pe piaţă.

1032 Lei	24 luni	OnSite Delivery

ASUS R600



Ecran: 4.3” · Rezoluţie: 480x272 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 128MB **8.09**

ASUS R600 se remarcă printr-un design sobru, dat în special de culoarea gri specifică producătorului.

Dispozitivul are dimensiuni impresionante - lungime de peste 14cm şi grosime care variază între 18cm şi 27cm - lucru ce ar putea să-i deranjeze pe unii dintre utilizatori. De asemenea, greutatea este de 260g, lucru care se poate datora însă acumulatorului de 2200mAh, ce oferă o autonomie de până la şase ore. Pentru navigarea prin diferitele meniuri, utilizatorul poate folosi fie ecranul tactil de 4.3”, fie joystick-ul amplasat în partea dreaptă a dispozitivului. Pe lângă funcţia de sistem de navigaţie, R600 mai poate fi utilizat pentru vizionarea de filme şi fotografii, dar şi pentru redarea de conţinut audio. Funcţia mâini libere pentru telefonul mobil este foarte utilă, în special pentru că permite utilizatorului să formeze numărul pe care doreşte să îl apeleze cu ajutorul ecranului tactil. Capacitatea de stocare este de numai 128MB, însă poate fi extinsă cu ajutorul unui card SD. Două funcţii interesante sunt adaptarea luminozităţii în funcţie de nivelul de luminozitate al mediului înconjurător şi adaptarea sunetului în funcţie de viteza de deplasare.

Procesorul Samsung de 400MHz permite încărcarea rapidă atât a sistemului de operare, cât şi a aplicaţiei pentru navigaţie. Ecranul tactil răspunde repede la comenzi şi poate fi operat foarte uşor, datorită dimensiunilor mari. ASUS R600 se remarcă pentru nivelul de audiţie ridicat pe care îl oferă, valoarea maximă putând deveni chiar deranjantă pentru unii.

CONCLUZIE

Deşi preţul de achiziţie nu este exagerat, ASUS R600 este un sistem de navigaţie GPS excelent care se încadrează în segmentul high end datorită facilităţilor oferite. Datorită greutăţii şi dimensiunilor mari, un pieton ar putea prefera însă alte modele.

1133 Lei	24 luni	Partenerii ASUS România


Sprite vă oferă
ODA
CURAJULUI
În cazuri extreme, sunați
la Urgențe Sprite: 0750 SPRITE
Sunt singurel
Bing, Bang,
Printre copaci,
Bing, Bang,
Și sunt lovit,
Bing, Bang
Și sângerez,
Bing, Bang
Dar chiar nimic
Bing, Bang
Nu mă va opri
Bing, Bang
Să cânt acum
Bing, Bang
Un cântecel
Bing, Bang.
Te-ai rătăcit.
Suni la 0750 SPRITE.
Cânți cu glas tare cântecelul.
Aștepți resemnat să fii salvat de cineva.
Sprite te sprijină,
dar nu te salvează.
Vezi cum te dai!
Sprite icstrim
spune pe bune

PRESTIGIO
GeoVision 430



Ecran: 4.3" · Rezoluţie: 480x272 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: 1GB

7.53

Prin GeoVision 430, Prestigio ne propune un sistem de navigaţie GPS cu design elegant şi ecran de 4.3".

Calitatea materialelor utilizate este de nivel mediu, componentele din plastic ale părţii frontale având un aspect lucios. Deşi ecranul este destul de mare pentru a putea fi operat cu uşurinţă, producătorul oferă în pachet şi un stilus, pentru utilizatorii atenţi la detalii. Dispozitivul foloseşte sistemul de operare Windows CE Core 5.0 şi aplicaţia de navigaţie iGO, dotată cu hărţile pentru Europa de Est şi drumurile importante din Europa de Vest. Pe lângă aceasta, GeoVision 430 oferă aplicaţii pentru redarea conţinutului video, a conţinutului audio şi a imaginilor. Producătorul a fost foarte atent la accesoriile oferite. Astfel, pachetul conţine o antenă externă, un adaptor de alimentare auto şi unul pentru priză la 220V şi cablu USB. Memoria internă are o capacitate de 1GB, însă aceasta poate fi extinsă cu ajutorul unui card SD de până la 2GB.

Timpul necesar încărcării sistemului de operare şi a aplicaţiei iGO este destul de scurt. Ecranul tactil răspunde foarte uşor la comenzi şi oferă unghiuri de vizibilitate bune. Sistemul pentru prinderea de parbriz pare realizat stângaci, însă s-a dovedit a facilita reglarea uşoară a poziţiei aparatului în timpul şofatului. În cazul nerespectării de către utilizator a traseului propus, dispozitivul realizează o corectare rapidă a acestuia. Conform producătorului, acumulatorul oferă o autonomie de cel mult două ore şi jumătate.

CONCLUZIE

Deşi are un preţ de achiziţie de nivel mediu, Prestigio GeoVision 430 se adresează unui segment de piaţă format din utilizatori pretenţioşi datorită funcţiilor pe care le îndeplineşte şi dotărilor pe care le are.

1599 Lei | 24 luni | ASBIS România

MIO
DigiWalker C720



Ecran: 4.3" · Rezoluţie: 480x272 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: 2GB

7.84

Mio DigiWalker C720 este un sistem de navigaţie GPS cu stil.

Se remarcă încă de la prima vedere design-ul sobru şi materialele de calitate superioară folosite pentru realizarea modelului. Ca accesorii, producătorul livrează în pachet două alimentatoare - unul auto şi al doilea pentru curent alterantiv ce acceptă o tensiune de alimentare cuprinsă între 100V şi 240V - un cablu USB şi o husă realizată din material textil. Pentru extinderea capacităţii de stocare, C720 permite conectarea unui card SD sau MMC. Pe lângă funcţia de sistem de navigaţie, dispozitivul poate fi folosit ca player MP3 şi MP4, cameră foto şi soluţie "mâini libere" pentru telefon prin interfaţă bluetooth. Sistemul de operare folosit este Windows CE Core 5.0, iar ca aplicaţie de navigaţie, producătorul a instalat Mio Map v3. De asemenea, dispozitivul este prevăzut cu o mufă pentru căşti de 2.5mm.

Ecranul tactil răspunde foarte uşor la comenzi şi oferă unghiuri de vizibilitate excelente. Sistemul pentru fixarea aparatului de parbrizul autovehicululului este uşor de utilizat, însă pentru reglarea poziţiei este necesară staţionarea. Procesorul Samsung de 400MHz permite încărcarea rapidă a sistemului de operare şi a aplicaţiilor instalate. Aplicaţia de navigaţie este ergonomică, însă se simte nevoie de upgrade. Astfel, au existat adrese, unele situate chiar pe artere importante, care nu au putut fi găsite pe hartă. Conform producătorului, acumulatorul de 1300mAh oferă o autonomie de până la patru ore şi jumătate.

CONCLUZIE

Datorită design-ului elegant, materialelor de calitate folosite şi funcţiilor pe care le poate îndeplini, Mio DigiWalker C720 se adresează utilizatorilor pretenţioşi. Cu toate acestea, preţul de achiziţie rămâne unul rezonabil.

1269 Lei | 24 luni | OnSite Delivery

VIVAX
viaGPS 350



Ecran: 3.5" · Rezoluţie: 320x240 · Procesor: 300MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 256MB

6.21

Vivax viaGPS 350 este cea mai ieftină soluţie prezentă în test şi probabil cel mai accesibil model disponibil pe piaţă.

Sistemul de operare utilizat de Vivax este Windows CE Core 5.0, iar ca aplicaţie acesta beneficiază de viaGPS 2.3 Cardinale. Pentru a oferi un preţ de achiziţie cât mai atractiv, producătorul a ales să doteze produsul cu minimul necesar. Astfel, acesta conţine numai harta României şi drumurile importante din Europa. Cu toate acestea, datorită slot-ului pentru card SD sau MMC, utilizatorul poate instala hărţile de care are nevoie. De asemenea, lipsesc aplicaţii comune altor soluţii GPS, precum playerul MP3 sau posibilitatea de a vizualiza fotografii. Suportul pentru parbriz al aparatului este conceput în aşa fel încât să ofere o protecţie împotriva razelor solare. Singura metodă de încărcare a acumulatorului de 1300mAh oferită de producător în pachet este alimentatorul auto.

În trafic, Vivax viaGPS 350 s-a comportat neaşteptat de bine, oferind informaţii corecte chiar şi în cazul unor destinaţii situate pe străzi mai mici. Recalcularea traseului se realizează în timp util, fără ca utilizatorul să fie înştiinţat. Cu toate acestea, s-a remarcat de câteva ori o estimare eronată a distanţelor, dar acest lucru nu este deranjant, deoarece traseul este indicat corect. Utilizarea ecranului tactil este greoaie din cauza butoanelor de mici dimensiuni, însă operarea sa poate fi înlesnită prin folosirea stilus-ului oferit de producător în pachet. Reglarea poziţiei trebuie făcută staţionând deoarece această operaţie necesită o atenţie sporită.

CONCLUZIE

Deşi nu excelează la niciun capitol, Vivax viaGPS 350 s-a dovedit a fi un echipament util şi de încredere, adresându-se unui segment de piaţă format din utilizatori cu buget mic.

499 Lei | 12 luni | IT Direct

MYGUIDE
Navigation 3100



Ecran: 3.5” · Rezoluţie: 320x240 · Procesor: 300MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 128MB

6.40

MyGuide Navigation 3100 este un sistem de navigaţie GPS accesibil.

Dispozitivul este dotat cu sistemul de operare Windows CE Core 5.0, iar aplicaţia GPS utilizată este MyGuide v6.1. Capacitatea de stocare este de numai 128MB, însă aceasta poate fi extinsă cu ajutorul unui card SD de cel mult 2GB. De altfel, producătorul oferă în pachet un card SD cu capacitate de 1GB ce conţine hărţile statelor din Europa. Ca accesorii, pachetul mai conţine adaptorul de alimentare pentru o tensiune de 100-240V, un cablu USB şi kit-ul auto. Acesta este alcătuit din adaptorul de alimentare specific şi sistemul pentru fixarea de parbrizul autovehiculului. Din păcate, dispozitivul nu oferă aplicaţii auxiliare, de genul playerelor MP3 sau MP4. Din punctul de vedere al design-ului, nu se poate trece cu vederea asemănarea izbitoare cu Prestigio GeoVision 350. Pentru a beneficia de un semnal mai bun, utilizatorul poare conecta o antenă suplimentară, însă aceasta trebuie achiziţionată separat. De asemenea, utilizatorul poate opta pentru redirecţionarea către o pereche de căşti datorită conectorului stereo de 3.5mm.

Procesorul Samsung de 300MHz s-a dovedit destul de lent, încărcarea aplicaţiei realizându-se greoi. Ecranul tactil de 3.5” nu excelează la calitate, însă producătorul oferă în pachet şi un stilus care aduce îmbunătăţiri. În trafic, s-a remarcat afişarea poziţiei pe hartă cu un decalaj uşor deranjant. Reglarea poziţiei aparatului se realizează foarte uşor chiar şi în timpul şofatului, însă sistemul de fixare este destul de restrictiv din acest punct de vedere.

CONCLUZIE

MyGuide Navigation 3100 este o soluţie simplă, care poate mulţumi însă numai utilizatorii cu pretenţii reduse şi cu buget mic.

849 Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

GARMIN
nuvi 250W



Ecran: 4.3” · Rezoluţie: 480x272 · Procesor: N/A · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: 1.5GB

7.36

Garmin nuvi 250W este o soluţie GPS care beneficiază de un design cu stil.

Ecranul wide de 4.3” oferă o rezoluţie de 480x272 pixeli şi unghiuri de vizibilitate bune. De asemenea, acesta răspunde foarte bine la comenzi şi, datorită dimensiunilor mari, butoanele sunt foarte uşor de apăsat. Plasticul utilizat pentru realizarea carcasei este de bună calitate. Datorită celor două hărţi pe care le foloseşte - CityNavigator Europe NT 2008 şi Ro.A.D.2006 - oferă informaţii precise şi o serie de puncte de interes, precum benzinării, parcări, parcuri sau service-uri auto. Acestora li se adaugă o serie de camere video de supraveghere a traficului, precum şi radare fixe. De asemenea, utilizatorul mai beneficiază şi de câteva aplicaţii suplimentare, precum convertorul de valută sau aplicaţia de vizualizare a imaginilor. Din păcate, alimentatorul AC nu este livrat împreună cu produsul. În aceste condiţii, singura metodă de încărcare a acumulatorului fără vreo investiţie suplimentară este cu ajutorul alimentatorului auto care se regăseşte în pachet.

Garmin nuvi 250W s-a dovedit a fi foarte util în traficul din Bucureşti, indicând precis traseul şi anunţând utilizatorul cu mult timp înainte în cazul efectuării unui viraj. De asemenea, recalcularea traseului se efectuează rapid, după anunţarea în prealabil a utilizatorului. Conform specificaţiilor furnizate de producător, autonomia oferită de acumulatorul cu care este dotat poate atinge cinci ore. Dispozitivul se opreşte automat după 30 de secunde în cazul decuplării alimentării externe în cazul în care utilizatorul nu selectează contrariul.

CONCLUZIE

Garmin nuvi 250W se adresează unui segment de utilizatori pretenţioşi, însă preţul de achiziţie nu este foarte mare.

1053 Lei	24 luni	garmin.ro
1053 Lei	24 luni	rqa.ro

HP
iPAQ 310



Ecran: 4.3” · Rezoluţie: 800x480 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: 128MB · Capacitate stocare: 2GB

8.81

HP Travel Companion iPAQ 310 se bucură de un design elegant care adăposteşte o soluţie performantă.

Pentru realizarea carcasei au fost folosite materiale de cea mai bună calitate. Dispozitivul dispune de sistemul de operare Windows CE 5.0 cu interfaţă modificată pentru HP, iar aplicaţia pentru navigaţie este oferită de Nav N Go. Pe lângă funcţiile uzuale, precum player MP3 şi MP4, ceas sau calculator, iPAQ 310 conţine şi câteva jocuri, foarte utile în momente de plictiseală. Cei care petrec mult timp la volan şi sunt dependenţi de telefonul mobil vor aprecia cu siguranţă funcţia mâini libere, mai ales că utilizatorul poate efectua apeluri folosind numai ecranul tactil al dispozitivului. Sunt oferite câteva facilităţi ce ţin de detaliu, precum ajustarea dinamică a nivelului de audiţie în funcţie de viteza de deplasare sau reducerea luminozităţii ecranului pe timp de noapte.

Datorită procesorului SiRF Titan de 600MHz (cel mai puternic de pe piaţă), HP Travel Companion iPAQ 310 încarcă aplicaţiile aproape instantaneu. Memoria RAM are şi ea o capacitate destul de mare - 128MB. De asemenea, capacitatea de stocare ar trebui să-i mulţumească şi pe cei mai pretenţioşi dintre utilizatori, aceasta având 2GB. Cu toate acestea, ea poate fi extinsă prin adăugarea unui card SD. Ecranul tactil de 4.3” este deosebit, acesta oferind o rezoluţie de 800x480 pixeli. Totodată, el răspunde bine la comenzi şi este uşor de folosit datorită diagonalei mari. Harta pentru Bucureşti s-a dovedit destul de precisă, ca şi indicaţiile oferite în timpul condusului.

CONCLUZIE

HP Travel Companion iPAQ 310 este un produs de top, motiv pentru care se adresează celor mai pretenţioşi utilizatori. Cu toate acestea, trebuie ţinut cont de faptul că şi preţul este pe măsură.

1365 Lei	24 luni	Partenerii HP România

ASUS
R700



Ecran: 4.3” · Rezoluție: 480x272 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 1GB

8.71

Recunoscut pentru PDA-urile sale, ASUS încearcă să pătrundă în forță pe piața sistemelor de navigație GPS.

R700 se remarcă printr-un design sobru, dar în același timp elegant. Se remarcă o calitate peste medie a materialelor utilizate atât la realizarea carcasei, cât și a suportului pentru fixarea de parbriz. Pe lângă dispozitiv, pachetul mai conține kit-ul auto, două alimentatoare (unul auto și al doilea pentru a fi folosit la priză) și un card SD cu o capacitate de 2GB. Aplicația de navigație utilizată de ASUS este una proprietară, însă aceasta folosește cele mai noi hărți iGO disponibile. Trebuie apreciat modul 3D oferit, care conține și unele clădiri de dimensiuni mai mari. Este permisă redirecționarea sunetului către o pereche de căști sau către aparatul de radio din autovehicul cu ajutorul unui emițător FM integrat. Deși poate părea o funcție deja comună, ASUS a adus unele îmbunătățiri soluției de tip mâini libere oferite. Astfel, folosind R700, utilizatorul poate să acceseze agenda telefonului și să formeze numerele de telefon utilizând ecranul tactil al aparatului. De asemenea, dispozitivul mai conține aplicații pentru vizionarea de filme și fotografii, precum și pentru redarea conținutului audio.

Ecranul de 4.3” s-a dovedit foarte ușor de folosit, mai ales datorită butoanelor de mari dimensiuni oferite de aplicațiile instalate. În cazul hărții 3D, utilizatorul poate alege nivelul de detalii sau pentru unghiul de afișare. Se remarcă timpul scurt necesar încărcării sistemului de operare și a aplicațiilor. Reglarea poziției lui R700 în timpul șofatului se realizează foarte ușor datorită sistemului de fixare ingenios.

CONCLUZIE

Prin R700, ASUS introduce calitatea cu care ne-a obșnuit de-a lungul timpului și pe piața de sisteme de navigație GPS.

1190 Lei | 24 luni | Partenerii ASUS România

PRESTIGIO
GeoVision 350



Ecran: 3.5” · Rezoluție: 320x240 · Procesor: 300MHz · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: 1GB

7.18

Prin GeoVision 350, Prestigio ne propune un sistem de navigație GPS accesibil.

Calitatea materialelor folosite pentru realizarea dispozitivului nu impresionează, acestea fiind în concordanță cu segmentul de preț din care face parte. Din păcate, ecranul folosit are o diagonală de numai 3.5” și o rezoluție de 320x240. Trebuie apreciat însă numărul mare de accesorii oferite în pachet. Dintre acestea, se remarcă antena externă și cablul USB. Pentru acumulator, producătorul specifică o autonomie de trei ore. Încărcarea acestuia se poate realiza atât cu ajutorul încărcătorului auto, cât și cu un adaptor AC, ambele fiind livrate în pachet. Pachetul de hărți iGO preinstalate conține Europa de Est și principalele drumuri din Europa de Vest. Ca funcții suplimentare, Prestigio GeoVision 350 poate fi utilizat ca player MP4, player MP3 și pentru a vizualiza imagini. Acesta conține și o serie de puncte de interes, precum benzinării, service-uri auto sau puncte de informare turistică. Memoria internă are o capacitate de 1GB, însă aceasta poate fi extinsă cu ajutorul unui card SD.

Informațiile oferite în trafic s-au dovedit utile, aparatul descurcându-se bine chiar și pe străzi lăturalnice. Cu toate acestea, i se poate reproșa o încărcare greoaie a aplicației. Deși pare realizat stângaci, sistemul pentru prinderea de parbriz este foarte ușor de reglat în timpul șofatului. În ciuda ecranului de dimensiuni reduse, operarea acestuia se realizează ușor. Cu toate acestea, producătorul oferă și un stilus.

CONCLUZIE

Datorită design-ului simplu și al materialelor modeste, Prestigio GeoVision 350 se adresează utilizatorilor cu pretenții reduse și buget mic. Cu toate acestea, el poate fi considerat un copilot de încredere.

1190 Lei | 24 luni | ASBIS România

MIO
DigiWalker C250



Ecran: 3.5” · Rezoluție: 320x240 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: N/A

6.93

Recunoscut pentru soluțiile sale GPS, Mio oferă un dispozitiv accesibil.

DigiWalker C250 are un design plăcut, iar calitatea materialelor utilizate este de nivel mediu. Acesta utilizează sistemul de operare Windows CE Core 5.0. și aplicația Mio Map v3.2, ce conține hărțile pentru Europa de Est și drumurile importante din Europa de Vest. Aceasta are implementate o serie de puncte de interes, precum muzee, biblioteci, cinematografe, cluburi sau bănci. Ca funcție suplimentară, aparatul poate fi utilizat drept player MP3. Capacitatea de stocare este de numai 256MB, însă aceasta poate fi extinsă cu ajutorul unui card SD. Din punctul de vedere al accesoriilor, pachetul este destul de limitat, acesta conținând suportul pentru fixarea de parbrizul autovehiculului, încărcătorul auto și un cablu USB pentru conectarea la PC.

Suportul cu ventuză pentru fixarea de parbriz este simplu realizat și ușor de utilizat, acesta constând într-un braț flexibil ce poate fi reglat în funcție de preferințele utilizatorului. Se remarcă însă o duritate cam mare a acestuia. Deși are un ecran tactil de numai 3.5”, acesta este ușor de operat și răspunde ușor la comenzi. Datorită procesorului de 400MHz, C250 încarcă aplicația destul de rapid. O funcție cel puțin interesantă este cea prin care reglarea nivelului de audiție se poate face automat, în funcție de viteza cu care se deplasează autovehiculul, limitele minimă și maximă fiind implementate în prealabil de către utilizator. În București, harta livrată odată cu C250 s-a dovedit destul de precisă, având însă ușoare scăpări în cazul străduțelor lăturalnice.

CONCLUZIE

Deși este un model accesibil, Mio DigiWalker C250 se poate dovedi un companion de încredere în cazul parcurgerii unor drumuri prin zone necunoscute.

702 Lei | 24 luni | OnSite Delivery

BLAUPUNKT
TravelPilot Lucca 3.3 EE



Ecran: 3.5” · Rezoluție: 320x240 · Procesor: 300MHz · Memorie RAM: N/A · Capacitate stocare: 512MB **6.41**

Blaupunkt TravelPilot Lucca 3.3EE este un dispozitiv GPS modest destinat utilizatorilor din estul Europei.

Display-ul este de numai 3.5”, motiv pentru care rama dispozitivului este destul de lată, aspectul estetic având ușor de suferit. Cu toate acestea, modelul este robust și utilizează materiale destul de rezistente. Pe lângă funcția de GPS, TravelPilot Lucca 3.3 mai poate fi utilizat pentru vizionarea de fotografii și ca player de muzică. Slot-ul de card este compatibil atât cu formatele MMC, cât și cu SD. Producătorul a echipat aparatul cu un jack stereo pentru eventualitatea în care utilizatorul dorește să folosească o pereche de căști. Deși cele două inițiale EE din denumirea produsului semnifică dotarea sa cu harta Europei de Est, acesta conține și drumurile principale din Europa de Vest. Conform producătorului, acumulatorul oferă o autonomie de trei ore. Din păcate, alimentatorul AC este opțional, pachetul conținând în schimb un încărcător auto.

În trafic, Blaupunkt TravelPilot Lucca 3.3 își face treaba bine, însă nu excelează. De asemenea, se remarcă un timp de încărcare a sistemului de operare ceva mai lung decât în cazul altor soluții. Recalcularea traseului se realizează însă destul de rapid, fără ca utilizatorul să fie înștiințat în prealabil de această operație. Ecranul tactil nu impresionează, în unele cazuri dovedindu-se destul de greu de utilizat. Sistemul de prindere de parbriz nu permite o ajustare ușoară a aparatului, fiind necesare slăbirea și strângerea unor rotițe confecționate din plastic.

CONCLUZIE

Deși nu excelează, Blaupunkt TravelPilot Lucca 3.3EE poate fi utilizat cu succes în cazul parcurgerii unor drumuri necunoscute. Mai mult, dispozitivul are un preț de achiziție accesibil unui segment mare de piață.

899 Lei | 24 luni | PCCenter.ro

ETEN
Glofiish X650



Ecran: 2.8” · Rezoluție: 640x480 · Procesor: 500MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 2GB **7.05**

Glofiish X650 este un PDA phone elegant ce integrează un modul de navigație GPS.

Datorită dimensiunilor reduse (107x58x14.7), X650 are o greutate de numai 136g împreună cu acumulatorul de 1530mAh. Cu toate acestea, există și un dezavantaj - ecranul cu diagonală de numai 2.8”, care oferă însă o rezoluție de 640x480 pixeli. Capacitatea de stocare a dispozitivului este de 256MB, insuficientă pentru instalarea unei aplicații de navigație. Aceasta poate fi extinsă însă prin adăugarea unui card micro SD. Dispozitivul mai integrează și o cameră foto de cu senzor 2 megapixeli și focus automat ce realizează fotografii de o calitate satisfăcătoare, chiar și în interior. Glofiish X650 se comercializează în două variante: una cu kit auro și a doua fără. Din păcate, modelul testat este cel fără kit auto.

Datorită ecranului tactil de mici dimensiuni, operarea acestuia ar fi greoaie în absența stilus-ului livrat în pachet. Totuși, trebuie apreciate rapiditatea cu care răspunde la comenzi și unghiurile de vizibilitate excelente. Inițializarea sistemului de operare Windows Mobile 6 Professional se realizează greoi, iar navigarea prin anumite meniuri este lentă, în ciuda procesorului de 500MHz. În trafic, au fost întâmpinate probleme minore, precum un decalaj de aproximativ 300m, însă acestea au fost cazuri izolate și au fost corectate rapid. De asemenea, celor care doresc să folosească dispozitivul ca soluție GPS în autovehicul, li se recomandă achiziționarea modelului împreună cu kit-ul auto, fără acesta utilizarea sa fiind aproape imposibilă.

CONCLUZIE

Ca soluție GPS, Eten Glofiish X650 nu excelează. Cu toate acestea, el este un dispozitiv excelent pentru cei care au nevoie de un PDA phone elegant și, ocazional, de o soluție de navigație GPS.

1540 Lei | 24 luni | AROBS TRANSILVANIA SOFTWARE

MIO
DigiWalker P360



Ecran: 3.5” · Rezoluție: 320x240 · Procesor: 400MHz · Memorie RAM: 64MB · Capacitate stocare: 1GB **7.78**

Prin DigiWalker P360, Mio încearcă să ofere un PDA cu funcție de GPS și design elegant la un preț accesibil.

Dispozitivul se aseamănă foarte mult din punctul de vedere al design-ului cu modelul mai scump P560. Cu toate acestea, încă de la prima vedere se remarcă o atenție mai mică acordată construcției, materialele utilizate fiind ceva mai slabe calitativ. De asemenea, stilus-ul oferit este unul mai ieftin, nefiind telescopic ca în cazul lui P560. Pentru a mai reduce din costuri, aparatul dispune de o capacitate de stocare de numai 1GB. Sistemul de operare instalat pe P360 este Windows Mobile 6 Classic, iar aplicația pentru navigație trebuie achiziționată separat. Unul dintre reproșurile ce i se pot aduce lui P360 este prezența unui jack stereo de 2.5mm, utilizatorul fiind în acest fel obligat să achiziționeze o pereche de căști cu un astfel de conector sau un adaptor. Ecranul are o rezoluție de numai 320x240 pixeli, însă este suficientă pentru diagonala de 3.5”.

Procesorul de 400MHz permite o navigare rapidă prin meniuri și încărcarea aplicației iGO utilizate într-un timp satisfăcător. Ca și în cazul lui P560, sistemul de operare inițializează greoi, dar aplicațiile sunt lansate într-un timp destul de scurt. Ecranul tactil răspunde bine la comenzi, chiar și în cazul în care nu este folosit stilus-ul. De asemenea, unghiurile de vizibilitate oferite de acesta sunt destul de largi pentru e permite utilizatorului o vizualizare bună a traseului. Sistemul pentru fixarea de parbrizul autovehiculului este ergonomic, fiind ușor de reglat în timpul șofatului.

CONCLUZIE

Mio DigiWalker P360 este un PDA de nivel mediu, adresându-se în special utilizatorilor cu buget redus care călătoresc mult.

763 Lei | 24 luni | OnSite Delivery












	HP iPAQ 310	ASUS R700	Garmin nuvi 660FM	ASUS R600	Mio DigiWalker C720	Mio DigiWalker P560	Mio DigiWalker P360	Prestigio GeoVision 430
Preț	1365 Lei	1190 Lei	1623 Lei	1133 Lei	1269 Lei	1032 Lei	763 Lei	1599 Lei
Detalii tehnice								
Ecran	4.3"	4.3"	4.3"	4.3"	4.3"	3.5"	3.5"	4.3"
Rezoluție ecran	800x480	480x272	480x272	480x272	480x272	320x240	320x240	480x272
Procesor	600MHz	400MHz	N/A	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz
Memorie RAM	128MB	64MB	N/A	64MB	N/A	64MB	64MB	N/A
Capacitate stocare	2GB	1GB	2GB	128MB	2GB	2GB	1GB	1GB
Card memorie	Nu	2GB	1GB	1GB	Nu	Nu	Nu	Nu
Info trafic	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Emițător FM	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Conector antenă externă	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Antenă externă	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Husă	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Element fixare de parbriz	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Alimentator auto	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Alimentator AC	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Cablu USB	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Player filme	Nu	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Player MP3	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Mâini libere	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Hărți	Europa de Est	Europa de Est+MRE	Europa	Europa	Europa	Nu	Nu	Europa de Est+MRE
Reglare dinamică luminozitate	Nu	Da	Nu	Da	Nu	N/A	N/A	Nu
Reglare dinamică sunet	Nu	Da	Nu	Da	Da	N/A	N/A	Da
Destinație multiplă	Da	Da	Nu	Da	Da	N/A	N/A	Da
Note								
Performanță	9.8	9.4	9.0	9.0	8.0	9.2	9.2	8.2
Dotări	6.66	6.83	5.66	5.83	6.66	4.66	4.66	5.50
Ergonomie	9.6	9.8	9.8	9.6	9.0	8.8	8.8	9.0
Construcție	9.6	9.8	9.8	8.8	9.4	9.6	9.0	8.8
Verdict	8.81	8.71	8.16	8.09	7.84	7.83	7.78	7.53









	Garmin nuvi 250W	Prestigio GeoVision 350	Eten Glofiish X650	Mio DigiWalker C250	Blaupunkt TravelPilot Lucca 3.3 EE	MyGuide Navigation 3100	Vivax viaGPS 350
Preț	1053 Lei	1190 Lei	1540 Lei	702 Lei	899 Lei	849 Lei	499 Lei
Detalii tehnice							
Ecran	4.3"	3.5"	2.8"	3.5"	3.5"	3.5"	3.5"
Rezoluție ecran	480x272	320x240	640x480	320x240	320x240	320x240	320x240
Procesor	N/A	300MHz	500MHz	400MHz	300MHz	300MHz	300MHz
Memorie RAM	N/A	N/A	64MB	N/A	N/A	64MB	64MB
Capacitate stocare	1.5GB	1GB	2GB	N/A	512MB	128MB	256MB
Card memorie	1GB	Nu	Nu	Nu	Nu	1GB	Nu
Info trafic	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Emițător FM	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Conector antenă externă	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da
Antenă externă	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Husă	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Element fixare de parbriz	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Alimentator auto	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Alimentator AC	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Cablu USB	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Player filme	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Player MP3	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Mâini libere	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Hărți	Europa	Europa de Est+MRE	Nu	Europa de Est+MRE	Europa de Est+MRE	Europa	România
Reglare dinamică luminozitate	Nu	Nu	N/A	Nu	Nu	Nu	Nu
Reglare dinamică sunet	Nu	Da	N/A	Da	Da	Da	Nu
Destinație multiplă	Nu	Da	N/A	Da	Da	Da	Da
Note							
Performanță	9.0	8.0	7.6	8.4	8.2	7.6	8.2
Dotări	3.00	5.00	4.50	3.16	2.16	3.00	1.83
Ergonomie	9.8	8.8	9.2	9.2	8.2	9.0	7.8
Construcție	9.8	8.0	9.8	8.6	8.4	8.0	7.8
Verdict	7.36	7.18	7.05	6.93	6.41	6.40	6.21

ASUS ROG Striker II Formula

Upgrade Instant cu Doar un Click

Upgrade Uşor Cu CPU Level Up



Ai nevoie de cea mai bună soluţie pentru jocuri şi overclocking? Atunci seria de plăci de bază ASUS ROG Striker II Formula este alegerea perfectă! Plăcile din această serie au la bază chipset-ul NVIDIA nForce® 780i SLI™ pentru viteze excepţionale în overclocking şi sunt dotate cu tehnologii inovatoare pentru a obţine performanţe excelente atât grafice cât şi termice. Deoarece aceste plăci de bază au funcţii de protecţie sunt cea mai bună alegere pentru overclocking.

Opţiuni multiple pentru Overclocking

ROG Striker II Formula Series vine cu două funcţii unice pentru upgrade de procesor fără extra costuri. Cu CPU Level Up* poţi ridica instant performanţele procesorului fără să fie nevoie să ai cunoştinţe de overclocking. Totul în doar 3 paşi simpli. În primul rând utilizatorul trebuie să intre în BIOS. Apoi alege procesorul pe care şi l-ar dori prin overclocking. La final trebuie doar să repornească calculatorul. Având inovatoarele tehnologii ASUS, calculatorul va face restul, iar utilizatorul va putea profita instant de noua performanţă. Overclocking-ul nu a fost niciodată a aşa uşor de realizat! Cea de-a doua funcţie, Extreme Tweaker, oferă un reglaj fin pentru a obţine performanţa optimă de la frecvenţe, memorii, volaj.

* Verificaţi site-ul oficial ROG pentru lista completă de procesoare suportate.



▲ Accesează CPU Level Up pentru a vedea opţiunile de overclocking

Răcire Silenţioasă cu Modulul Pin-Fin Thermal

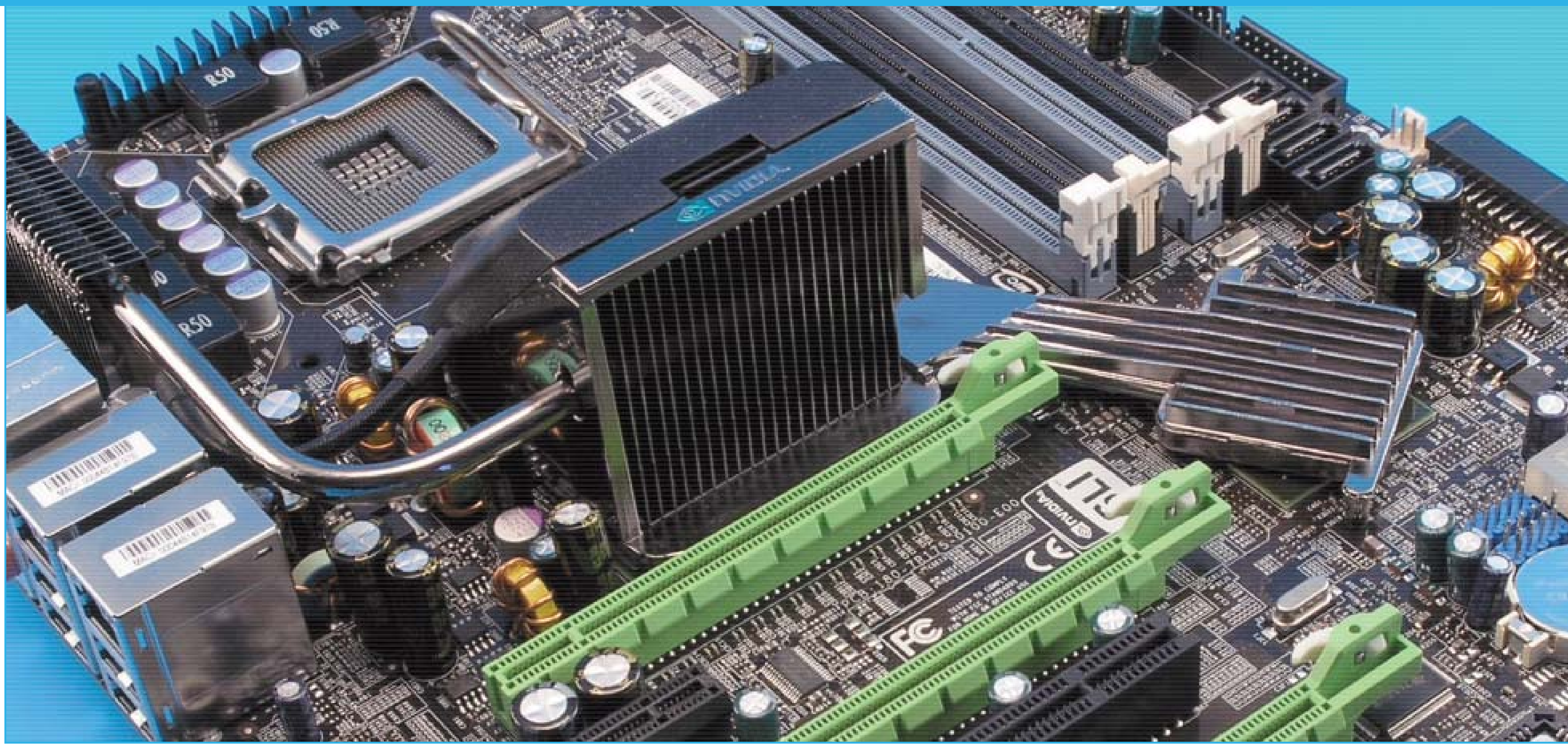
Când te joci pentru mai multe ore, poţi să constaţi că zgomotul produs de ventilatoarele calculatorului devin enervante. Designul modului Pin-Fin Thermal permite obţinerea unor rezultate superioare, comparativ cu sistemele de răcire tradiţionale, reducând temperatura sistemului la viteze joase ale ventilatorului şi astfel micşorând zgomotul produs. Modulul are o suprafaţă mare de contact şi foloseşte fenomenul "Boundary-layer" pentru un flux de aer eficient. Aceste caracteristici îi conferă titul de cel mai eficient sistem de răcire pentru sistem.



▲ Disipare Termică Eficientă cu Modulul Pin-Fin Thermal

Protecţia dispozitivelor cu Voltiminder LED şi COP EX

Pentru a obţine cel mai mare nivel de perfoemanţă, supravoltajul este crucial. Această practică poate cauza defectarea unor componente scumpe al calculatorului. Precum zona roşie de la turometrul maşinilor, funcţia Voltiminder LED afişează voltajul pentru procesor, NB, SB şi memorie în coduri de culoare intuitive. În acest fel putem monitoriza votajul în timpul oveclocking-ului. Inovatoarea funcţie COP EX îţi permite să faci oveclocking cu încredere şi să măreşti voltajul chipsetului fără să îţi faci griji pentru că prin monitorizare supra încălzirea GPU este evitată. Cu tehnologiile de protecţie Voltiminder LED şi COP EX, ai mai multă libertate pentru overclocking şi astfel poţi atinge performanţa maximă.



X48 VS 780I SLI

NVIDIA ȘI INTEL ÎN LINIE DREAPTĂ

Deoarece proaspătul lansat Phenom nu reuşeşte să detroneze microarhitectura Penryn din poziţia de lider, platforma LGA 775 se bucură în continuare de o atenţie mare. Astfel, în timp ce ultimul chipset viabil lansat de NVIDIA pentru procesoare AMD a făcut parte din seria 500, în cazul platformelor dedicate procesoarelor Intel, producătorul a ajuns deja la seria nForce 700. Acest lucru era oarecum de aşteptat, fiind normal ca un producător să îşi concentreze eforturile către o platformă cât mai performantă. Cu toate acestea, NVIDIA are de înfruntat o concurenţă aprigă făcută de Intel prin cele trei chipset-uri: P35, X38 şi X48.

La sfârşitul anului 2006, când lansa nForce 680i SLI, oficialii NVIDIA afirmau încrezători că acesta va fi compatibil cu viitoarea generaţie de procesoare Intel, realizate cel mai probabil pe baza tehnologiei de 45nm şi cu un FSB de 1333MHz. După aproximativ un an de la această lansare, Intel a introdus o nouă familie de procesoare, bazate pe microarhitectura Penryn pe 45nm şi cu un FSB de 1333MHz. Iniţial, s-a crezut că NVIDIA va lansa un update de BIOS. Cu trecerea timpului au apărut însă diverse zvonuri care susţineau o teorie conform căreia chipset-urile din seria nForce 600 nu erau compatibile cu noile procesoare Intel. La scurt timp după această scurgere de informaţii, NVIDIA anunţa lansarea unei noi serii de chipset-uri: nForce 700.

În acest timp, Intel avea deja două chipset-uri compatibile cu noua arhitectură: P35 şi X38. Deşi au existat numeroase zvonuri care au susţinut că primele loturi de X38 au unele probleme, Intel nu a recunoscut nimic oficial. Cu toate acestea, producătorul lansează acum un nou chipset - X48. Aparent, singura diferenţă între acesta şi X38 este suportul pentru un FSB de 1600MHz. Cu toate acestea, noul chipset pare a fi gândit să lucreze stabil la temperaturi mai mari decât predecesorul său, rezolvând astfel posibile probleme apărute ocazional la plăcile de bază cu X38.

Mulţi s-au întrebat de ce nu a reuşit NVIDIA să producă un BIOS care să rezolve problemele de compatibilitate dintre nForce 680i SLI şi Penryn, mai ales că nForce 780i SLI nu pare să aducă nimic nou în plus. Deşi niciuna dintre părţi nu a declarat nimic oficial, se pare că între Intel şi NVIDIA a existat o oarecare dispută care a pornit de la tehnologia SLI. Este un lucru foarte bine ştiut că Intel are dreptul de a implementa tehnologia CrossFire în chipset-urile sale. Cu toate acestea, este greu de crezut că un entuziast ar opta pentru o platformă CrossFire într-o perioadă în care plăcile Radeon sunt foarte departe de poziţia de lider. Multe guri rele au susţinut că Intel a construit procesoarele în aşa fel încât să nu funcţioneze la parametri normali împreună cu nForce 600 deoarece nu au primit acordul NVIDIA de a implementa tehnologia SLI. Această ipoteză are o oarecare logică. Astfel, NVIDIA a reuşit să îşi păstreze supremaţia pe segmentul entuziaştilor, forţându-i pe aceştia să aleagă plăci de bază dotate cu chipset-ul lor. Pe de altă parte, producătorul a avut şi de suferit, fiind obligat de împrejurări să lanseze un chipset nou.

TESTAREA

Se ştie că din punctul de vedere al performanţelor, Intel X38 şi NVIDIA nForce 680i SLI se aflau într-o concurenţă strânsă. Deoarece diferenţele dintre X38 şi X48, precum şi cele dintre nForce 680i SLI şi nForce 780i SLI par neglijabile, am vrut să analizăm practic performanţele celor două noi platforme. Astfel, prin amabilitatea partenerilor Gigabyte

România am obţinut un GA-X48T-DQ6, iar rcdistribution.ro ne-a pus la dispoziţie un EVGA 132-CK-NF78-A1.

Pentru a evita cât mai mult eventualele limitări impuse de componentele utilizate, am încercat pe cât posibil să alegem componente de top. Astfel, prin amabilitatea partenerilor Intel România am obţinut un procesor Intel Core 2 Extreme QX9770, cel mai puternic model pentru socket-ul LGA 775 la ora actuală. Acesta are o frecvenţă de 3.2GHz obţinută dintr-un bus de 400MHz şi o memorie cache L2 de 12MB. Consumul este şi el pe măsura frecvenţei - 136W. Ca soluţie grafică, am utilizat cea mai puternică placă video - Radeon HD 3870 X2. Modelul utilizat de noi este produs de HIS şi ne-a fost livrată de Asesoft Distribution. În cazul platformei nForce, am utilizat un kit de memorii DDR2 2x1GB Mushkin XP2-8500 cu latenţele 5-5-5-15, oferit de Soliton Computers, în timp ce platforma X48 a fost echipată cu un kit DDR3 2x1GB Samsung PC3-8500 cu latenţe 7-7-7-20. Ambele platforme au fost alimentate de o sursă Fortron de 1010W. Suita de teste rulate a fost aleasă în aşa fel încât să reflecte cât mai bine diferenţele de performanţă dintre cele două platforme. Astfel, am rulat câteva jocuri la rezoluţii minime şi detalii de calitate cât mai mici, precum şi o serie de aplicaţii sintetice.

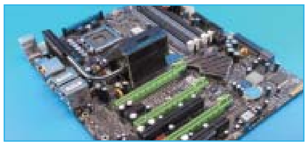
GIGABYTE GA-X48T-DQ6

Intel X48 oferă un FSB nativ de 1600MHz, suport pentru memorii DDR2 şi DDR3 şi tehnologia CrossFireX. Implementarea oferită de Gigabyte oferă suport pentru memorii DDR3-1900 şi două slot-uri PCI-Express x16 revizie 2.0, permiţând astfel instalarea a două plăci grafice Radeon 3870 X2 în configuraţie CrossFireX. De asemenea, se mai remarcă un back panel bogat în porturi USB (8) şi echiparea plăcii numai cu condensatori solizi. VRM-ul instalat pentru alimentarea procesorului este unul în cinci stagii. Răcirea întregii plăci este asigurată de un sistem realizat integral din cupru. Acesta intră în contact cu northbridge-ul şi southbridge-ul, dar şi cu VRM-ul. Cu toate acestea nu putem să nu remarcăm prezenţa a cinci integrate amplasate pe spatele plăcii care nu sunt răcite deloc. Sistemul Crazy Cool ajută la o răcire mai eficientă a procesorului, northbridge-ului şi southbridge-ului.

Din păcate, nu am putut depăşi bus-ul de 410MHz, frecvenţa maximă atinsă de procesor în condiţii de stabilitate fiind de 4.1GHz. Pentru această valoare, a fost necesară o tensiune de 1.48V.

EVGA 132-CK-NF78-A1

Fiind unul din partenerii preferaţi NVIDIA, EVGA a respectat design-ul de referinţă. Este un lucru bine cunoscut că nForce 780i SLI nu este altceva decât o revizie nouă a bătrânului 680i SLI. Principalul avantaj adus de noul chip este compatibilitatea cu cele mai noi procesoare Intel. Cu toate acestea, placa nu suportă FSB 1600MHz nativ, chipset-ul fiind proiectat pentru 1333MHz. O noutate introdusă de 780i SLI este disponibilitatea a 62 de canale

	Gigabyte **GA-X48T-DQ6**		EVGA **132-CK-NF78-A1**	
	QX9770 3.2GHz	QX9770 4.1GHz	QX9770 3.2GHz	QX9770 4.15GHz
Temperatură idle (grade C)	32	63	40	64
Temperatură sarcină (grade C)	45	86	51	91
3DMark06	16547	19198	16819	19964
3DMark06 CPU	4720	5722	4718	5987
Crysis GPU Test 800x600	80.57	111.98	96.67	112.94
Crysis CPU Test 800x600	116.66	136.51	120.04	143.19
Crysis CPU2 Test 800x600	76.8	91.5	80.35	95.78
C.O.H. Opposing Fronts 800x600	99.6	99.6	99.3	99.3
World in Conflict 800x600	135	162	138	158
Unreal Tournament III 640x480	232.98	270.07	212.43	239.88
Call of Juarez 1024x768	72.1	119.9	67.5	112.9
HL2: Lost Coast 640x480	230.26	255.2	238.33	261.71
FEAR 640x480	676	786	702	829
Supreme Commander 1024x768	58.69	59.03	58.54	59.01
Codare video (s)	119	93	117	92
WinRAR 3.71 (KB/s)	1.46	1.58	1.38	1.49
SuperPI 1M (s)	14.9	11.59	14.88	11.4
CineBench R10 1 CPU (s)	251	196	250	193
CineBench R10 x CPU (s)	70	55	69	56
PCMark Vantage	5337	5655	5423	5853
CPU Image manipulation (MB/s)	4.45	5.06	4.41	4.75
Importing pict. to Windows Photo Gallery (MB/s)	26.59	26.16	24.23	25.63
Windows Media Center (MB/s)	40.53	45.52	44.63	55.91
Video playback VC-1 HD DVD (FPS)	29.59	29.62	29.61	29.77
GPU Gaming (FPS)	31.37	33.88	27.62	27.69
CPU Gaming (Op/s)	10484.09	11803.62	11231.13	12199.83
HDD Gaming (MB/s)	10.55	10.55	10.4	10.41
Audio Transcoding MP3 to WMA (MB/s)	0.92	1.14	0.91	1.11
Text Editing (KB/s)	992.77	1299.37	993.83	1304.3
HDD Application Loading (MB/s)	2.47	2.3	2.3	2.31
SYSMark 2007 Rating	175	195	174	197
SYSMark 2007 E-Learning	169	184	166	182
SYSMark 2007 VideoCreation	179	177	181	184
SYSMark 2007 Productivity	161	188	162	191
SYSMark 2007 3D	192	234	187	231
Sandra 2008 CPU ALU (MIPS)	58572	75632	57481	76749
Sandra 2008 CPU iSSE3 (MFLOPS)	44524	59276	45326	60771
Sandra 2008 CPU iSSE4.1 (iit/s)	416002	478029	416599	540184
Sandra 2008 CPU iSSE2 (fit/s)	193087	224539	198051	241202
Sandra 2008 Inter-Core Bandwidth (MB/s)	18928	23710	18854	23083
Sandra 2008 Inter-Core latency (ns)	28	22	27	21
Sandra 2008 Memory (MB/s)	7282	7667	8852	9237
Sandra 2008 HDD (MB/s)	47	46	47	47
Everest Memory Read (MB/s)	7578	7780	9985	10764
Everest Memory Write (MB/s)	8459	8624	8593	8802
Everest Memory latency (ns)	71.3	69.4	57.6	53.9
Everest L1 cache latency (ns)	0.9	0.7	0.8	0.7
Everest L2 cache latency (ns)	7.5	4.1	7.4	3.9

PCI-Express, spre deosebire de cele 46 oferite de predecesorul său. Acest lucru este posibil datorită implementării unui nou chip - NF200-SLI-A2, care pune la dispoziţia utilizatorului două slot-uri PCI-Express x16 revizia 2.0. Cu toate acestea, cel de-al treilea slot PCI-Express x16 este oferit de MCP, fiind astfel revizie 1.0. Conform specificaţiilor, NF200-SLI-A2 oferă o lăţime de bandă între cele două slot-uri PCI-Express de 32GB/s, dar lăţimea de bandă dintre acesta şi SPP este de numai 14.4GB/s. Acest lucru nu ar trebui să afecteze însă prea mult performanţele sistemului, cea mai mare parte a datelor în modul SLI fiind transferate prin puntea ce conectează plăcile.

Deşi are la bază un chipset vechi, EVGA 132-CK-NF78-A1 demonstrează că este o platformă puternică. Astfel, am atins un bus maxim de 415MHz şi o frecvenţă maximă a procesorului de 4.15GHz. Pentru aceste valori, au fost necesare tensiuni de 1.46V pentru procesor şi 1.675V pentru northbridge.

CONCLUZIE

Intel X48 se anunţă a fi un concurent puternic, potrivit pentru configuraţii CrossFireX şi dedicat pasionaţilor de overclocking. nForce 780i SLI oferă performanţe ce nu pot fi trecute cu vederea, cărora li se adaugă posibilitatea realizării configuraţiilor 3-way SLI pe trei slot-ukri PCI-Express x16. Pe de altă parte, trebuie să ţinem cont că soluţia propusă de NVIDIA trebuie văzută ca o soluţie de compromis. Să nu uităm că aceasta nu oferă suport nativ pentru FSB1600 şi nici pentru DDR3. Cu siguranţă, lucrurile nu vor rămâne aşa, iar până la sfârşitula cestui an NVIDIA va lansa un produs nou, proiectat de la zero.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc

Sony PLAYSTATION3 60GB

În luna martie a anului trecut, Sony a lansat PLAYSTATION3 în Europa, drept urmaş pentru cea mai de succes consolă a generaţiei trecute - PlayStation2. Versiunea cu harddisk de 60GB este vârful de lance al acestei game, oferind rezoluţii HD atât pentru jocuri, cât şi pentru filme, un drive modern Blu-ray, precum şi compatibilitatea cu vechile titluri pentru PlayStation 1 si 2.





HARDWARE

Sub carcasa elegantă, confecţionată din material plastic negru lucios, se ascunde unul dintre cele mai avansate procesoare ale momentului: IBM Cell. Acesta este compus dintr-o unitate principală de procesare denumită Power Processing Element (bazată pe tehnologia PowerPC) şi opt unităţi secundare de calcul, denumite Synergistic Processing Element. Dintre aceste 8 nuclee secundare, unul este blocat din motive de fiabilitate, iar altul dedicat sistemului de operare. Jocurile pot folosi, în funcţie de design, un număr maxim de şase unităţi SPP. Procesorul grafic, denumit RSX Reality Syntesizer, este bazat pe nucleul NVIDIA G70, acesta fiind însă optimizat pentru procesarea de tip shader la nivel de pixel, în detrimentul vitezei brute de afişare. PLAYSTATION3 foloseşte 256MB de memorie de tip Rambus XDR DRAM, care rulează la aceeaşi viteză cu unitatea centrală de calcul (3.2GHz), în timp ce memoria video de 256MB este de tip GDDR3, tactată la 700MHz (1400Mhz rată reală de transfer).

Unul dintre punctele forte ale acestei console este unitatea optică Blu-ray, care are viteza 2X, şi care permite atât utilizarea discurilor de acest tip, cât şi a discurilor DVD, SACD şi Compact Disc. Conectarea video se poate face cu orice ecran Standard Definition, prin intermediul conexiunii compozit, şi, bineînţeles, cu ecranele de înaltă definiţie (inclusiv 1080p), prin intermediul conexiunii HDMI.

Gamepad-ul livrat alături de PLAYSTATION3 poartă numele de SIXAXIS şi foloseşte tehnologia wireless bluetooth pentru conectarea la consolă. SIXAXIS foloseşte layout-ul clasic de butoane caracteristic vechilor controllere DualShock 2 pentru PlayStation2, însă nu beneficiază de vibraţiile caracteristice acestora. În schimb, SIXAXIS implementează un senzor de mişcare, cu ajutorul căruia se poate interacţiona cu mediul din joc prin simpla înclinare sau mişcare a gamepad-ului. Sony a lansat deja modelul DualShock 3, care reuneşte vibraţiile, tehnologia wireless şi senzorul de mişcare într-un singur produs, însă acesta trebuie achiziţionat separat. SIXAXIS utilizează un acumulator intern, care poate fi reîncarcat de la un port USB (de la consolă sau chiar de la PC) cu ajutorul unui cablu mini-USB. PLAYSTATION3 oferă de asemenea suport pentru mouse şi tastatură (USB sau bluetooth). Pentru cinefili, poate fi achiziţionată şi o telecomandă ce uşurează vizionarea filmelor în format Blu-ray sau DVD.



SOFTWARE ŞI MULTIMEDIA

Interfaţa grafică caracteristică PLAYSTATION3 se numeşte XBM, fiind foarte familiară celor care deţin deja un PlayStation Portable. Prin intermediul unor taburi simplu de utilizat se pot accesa funcţiile importante ale consolei: redarea conţinutului multimedia (fotografii, muzica sau filme), pornirea jocurilor sau a demo-urilor, accesul la serviciile online sau configurarea sistemului.

PLAYSTATION3 poate afişa fotografiile şi clipurile audio sau video de pe harddiskul propriu, de pe dispozitive USB cum ar fi memoriile Flash sau harddiskurile portabile, precum şi de pe cardurile de memorie SD, MMC, CF sau PRO Duo. Nu lipseşte nici opţiunea de functionare în regim de Media Center, cu posibilitatea de a face stream de pe PC-urile din reţea. De asemenea, PLAYSTATION3 poate fi folosit drept player de filme Blu-ray sau DVD, în cazul acestora din urmă oferind şi opţiunea de scalare HD. În urma ultimului update de firmware, consola poate reda chiar şi materialele video DivX sau XviD.

Pe lângă browserul web, serviciile online caracteristice PLAYSTATION3 sunt reunite sub două nume: PlayStation Network şi PlayStation Store. Network este accesibil în mod gratuit oricărui deţinător de PLAYSTATION3 cu acces online, fiind dedicat în principal jocurilor multiplayer şi mesageriei prin text sau voce.
Dacă folosiţi România drept ţară de domiciliu, Store nu poate fi încă accesat. În cazul folosirii altei ţări (precum UK sau Statele Unite), Store oferă spre download demo-uri gratuite pentru numeroase jocuri, teme pentru personalizarea interfeţei XMB, wallpapers, precum şi diverse jocuri mai noi sau mai vechi, contra cost.

JOCURILE

Spre deosebire de Xbox 360, care se adresează în primul rând utilizatorilor de PC ce doresc să migreze către console, PLAYSTATION3 continuă tradiţia Sony, oferind titluri destul de diferite faţă de ceea ce găsim în mod normal pe PC. Jocuri precum Ratchet&Clank: Tools of Destruction, Heavenly Sword sau Uncharted: Drake's Fortune demonstrează adevărata putere a consolei Sony, fiind recomandate oricărui jucător cu sau fără experienţă în domeniu. Nu lipsesc nici genurile familiare adepţilor PC-ului, cum ar fi FPS-urile (Resistance: Fall of Man) sau jocurile cu maşini (MotorStorm sau F1 Championship Edition). Pe parcursul anului 2008, urmează a fi lansată o serie întreagă de titluri exclusive pentru PLAYSTATION3, cum ar fi Gran Turismo 5, Killzone 2, Resistance 2, Metal Gear Solid 4 sau Final Fantasy XIII. Din păcate, chiar dacă există suportul pentru mouse şi taste, singurul joc care îl foloseşte este Unreal Tournament III. Pe viitor însă, ne aşteptăm ca măcar jocurile de strategie ce vor apărea pentru PLAYSTATION3 să se folosească de avantajele aduse de mouse şi tastatură.

Nu în ultimul rând, versiunea de 60GB oferă posibilitatea de a juca şi titluri mai vechi pentru PlayStation 1 si 2, cei care nu au apucat încă să încerce seria God of War fiind acum răsfăţaţi şi cu scalarea la rezoluţii HD a acestor titluri.

CONCLUZIE

PLAYSTATION3 este un adevărat "monstru multimedia", care poate satisface atât nevoile pasionaţilor de jocuri video, cât şi pretenţiile cinefililor exigenţi.

Dimensiuni: 325×98×274 mm · Greutate: 5kg · Conectare video: component, compozit, HDMI · Conectori externi: 4×USB, 1×HDMI, 1×LAN, 1×Video, 1×Wi-Fi, Bluetooth · Accesorii: Cablu video compozit, gamepad, cablu de reţea, adaptor RCA/Euroscart · Stocare: 1×HDD 60GB, unitate optică Blu-ray, card reader inclus

Preţ	Garanţie	Contact
1999 Lei	24 luni	Flanco
1999 Lei	24 luni	Flanco World
1999 Lei	24 luni	Flamingo Computers

Note

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.5

Verdict 9.25

Microsoft Xbox 360 System Premium

Lansată în noiembrie 2005, Xbox 360 a fost prima consolă din generaţia actuală, oferind o putere mare de procesare şi rezoluţii de înaltă definiţie. Sistemul Premium, prezentat în acest articol, este cea mai populară versiune dintre cele trei modele disponibile pe piaţă.

HARDWARE

Inima acestui sistem pentru jocuri este procesorul denumit Xenon, un model PowerPC cu trei nuclee, care rulează la frecvenţa de 3.2 GHz, particularizat special pentru Xbox 360. Mult mai interesant însă este procesorul grafic, acesta fiind fabricat de către compania AMD/ATI. Produs în tehnologia de 90nm, acesta include 2 chipuri, primul fiind nucleul grafic propriu-zis, care oferă însă şi funcţiile unui Northbridge. Al doilea chip este de tip eDRAM, produs de NEC, care oferă, datorită memoriei interne de 10MB şi a lăţimii foarte mari de bandă (256GB/s), facilităţi precum FSAA 4x şi alpha-blending fără penalizări de viteză. Memoria este partajată între procesor şi nucleul grafic şi are dimensiunea de 512MB, fiind de tip GDDR3 şi rulând la frecvenţa de 700MHz (rată reală 1400MHz). Această arhitectură permite un management mai simplu al resurselor alocate unui joc. Din păcate, graba în care a fost proiectat acest sistem, pentru a permite câştigarea cursei pentru prima consolă next-gen, a dus la apariţia unor grave probleme hardware, care au fost recunoscute oficial şi de către producător. Din cauza răcirii subdimensionate a procesorului grafic, unitatea are probleme de fiabilitate, primele două generaţii (nume de cod Xenon şi Zephyr) având o rată a defectelor foarte mare. Odată cu introducerea celei de-a treia versiuni (nume de cod Falcon), această problemă a fost rezolvată parţial, prin implementarea unui sistem de răcire mai eficient dotat cu heatpipe.

Unitatea optică este de tip DVD, mediul de stocare fiind un harddisk detaşabil cu o capacitate de 20GB. Consola mai oferă trei porturi USB, o ieşire HDMI (doar pentru modelele fabricate după august 2007), un port Ethernet şi port infraroşu. Ieşirea video principală foloseşte un port proprietar care oferă conectori video component, conectori audio stereo şi ieşire optică pentru sunet 5.1, rezoluţia video maximă fiind cea de 1080p (1920x1080 pixeli).

Principalul periferic de control, gamepad-ul, este optimizat pentru jocurile de tip First Person Shootere, utilizând un layout folosit prima dată de către Nintendo Gamecube şi Microsoft Xbox. Stick-ul analogic stâng a făcut schimb de poziţii cu vechiul D-Pad, oferind astfel un control mai bun pentru mâna stângă. Acest gamepad este oferit în versiunea wireless, funcţionând cu două baterii de tip AA. Opţional, se pot achiziţiona acumulatori dedicaţi, care pot fi încărcaţi fie cu ajutorul unui kit Play and Charge, fie prin intermediul unei baze de încărcare. În afară de gamepad, Microsoft mai comercializează un controller de tip volan, precum şi o telecomandă multimedia. Printre celelalte periferice care mai pot fi adăugate se numără un headset wireless, o placă de reţea Wi-Fi, o cameră Web şi o mică tastatură dedicată mesageriei scrise.

SOFTWARE ŞI MULTIMEDIA

Consumând doar 40MB de memorie, sistemul de operare utilizat de Xbox 360 este foarte simplu de folosit. Interfaţa elegantă este împărţită în panouri suprapuse, care pot fi derulate lateral cu ajutorul gamepad-ului. Primul panou oferă acces la Xbox Marketplace, locul de unde se pot descărca versiunile demo pentru jocuri, se pot achiziţiona titluri complete sau module add-on, se pot cumpăra recent introdusele jocuri din seria Xbox Originals sau filme în format HD (disponibile pentru închiriere).

Al doilea panou, Xbox Live, permite accesul la serviciul online, oferind posibilitatea schimbului de mesaje între utilizatori şi a comunicării în timp real prin voce. Aceste facilităţi sunt oferite de subscripţia gratuită Xbox Live SIlver. Cei care doresc însă experienţa online completă, adică multiplayer şi videoconferinţă, vor fi nevoiţi să plătească preţul subscripţiei Gold. Serviciul Xbox Live nu este momentan prezent în România, utilizatorii putându-se bucura doar de o parte a acestor facilităţi.

Al treilea panou, Games, este dedicat vizualizării informaţiilor despre jocurile stocate local, în timp ce Media este locul unde utilizatorul poate folosi această consolă ca un centru multimedia. În afara redării discurilor DVD, Xbox 360 poate reda fişierele video de tip MPEG-2, MPEG-4 (inclusiv DivX şi XviD) şi WMV, precum şi mai multe formate audio. Acestea pot fi stocate atât local, pe hard-disk, memorii Flash USB sau card de memorie, cât şi pe calculatoarele din reţea care rulează cel puţin Windows XP SP2, acestea fiind astfel utilizate ca servere pentru streaming. Ultimul panou este dedicat setărilor de reţea, audio şi de imagine, precum şi a mentenanţei generale a sistemului.



JOCURILE

Pentru un utilizator al clasicelor periferice tastatură şi mouse, trecerea la gamepad va ridica un oarecare grad de dificultate. Cursele de maşini sau jocurile de tip Action/Adventure nu vor ridica niciun fel de probleme, acestea controlându-se perfect cu ajutorul acestui periferic. Jocurile de tip First Person Shooter sau RPG cu perspectivă first person vor necesita însă deja amintita perioadă de adaptare. Singurul tip de joc care nu are un număr prea mare de titluri şi al cărui control este greoi şi necompetitiv este cel al strategiilor în timp real.

Aceste impedimente pot fi însă depăşite cu bunăvoinţă şi răbdare, jucătorul putându-se bucura, dincolo de jocurile cu care este familiarizat pe platforma PC, şi de o serie de exclusivităţi celebre (definitive sau temporare), cum ar fi Halo, Gears of War, Forza Motorsport, Project Gotham Racing, Dead or Alive, precum şi alte jocuri disponibile doar pe console.

CONCLUZIE

Xbox 360 va satisface orice amator de jocuri, aceasta necesitând însă, cel puţin pentru împătimiţii tastaturii şi ai mouse-ului, o perioadă de acomodare. Minusurile sunt lipsa conexiunii wireless native şi fiabilitatea discutabilă.





Dimensiuni: 309×83×258 mm · Greutate: 3.5kg · Conectare video: component, compozit, HDMI · Conectori externi: 3×USB, 1×HDMI, 1×LAN, 1×Video, 2×Memory Card, IRDA · Accesorii: Cablu video (component, audio stereo şi digital optic), gamepad wireless, cablu de reţea, adaptor RCA/Euroscart, headset, alimentator extern · Stocare: 1×HDD 20GB, unitate optică DVD

Preţ	Garanţie	Contact
1443 Lei	24 luni	TNT Games

Note

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.0

Verdict 9.00

Asus
EAH3850 TOP







Asus EAH3850 TOP este o placă video mainstream ce beneficiază de frecvenţe de funcţionare mărite.

Nucleul grafic este tactat la 730MHz, cu 60MHz peste specificaţiile de referinţă AMD, iar cei 256MB de memorie gDDR3 de 1ns sunt tactaţi la 1900MHz. Sistemul de răcire ales foloseşte aceeaşi soluţie single-slot propusă de AMD, însă este folosită o turaţie ceva mai mare a ventilatorului pentru a menţine temperaturile la un nivel acceptabil cu preţul unui nivel de zgomot ceva mai ridicat.

Performanţa oferită de noul model este foarte apropiată de cea oferită de modelul ceva mai costisitor, Radeon HD 3870, în ciuda folosirii a doar 256MB memorie video. Mulţumită frecvenţelor de funcţionare mai ridicate au putut fi atinse 110.6 cadre pe secundă în jocul S.T.A.L.K.E.R. la rezoluţia 1280x1024 şi 41.43 cadre pe secundă în jocul Supreme Commander la aceeaşi rezoluţie. Benchmark-ul 3DMark06 a oferit 10857 de puncte la frecvenţele implicite şi 11376 după ridicarea acestora la 760MHz pentru nucleul grafic, respectiv 2100MHz pentru memorie. Frecvenţele de operare mărite par să aibă un efect negativ asupra performanţei oferite în jocurile Compay of Heroes şi Half Life 2: Lost Coast, care au indicat scăderi de performanţă odată cu overclocking-ul.

CONCLUZIE

Asus EAH3850 TOP oferă performanţă competitivă la un preţ rezonabil.

Preţ	Garanţie	Contact
725 Lei	36 luni	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Chipset: RV670 Pro · Memorie video: 256MB gDDR3 · Frecvenţe de funcţionare GPU/Mem: 730MHz / 1900MHz · Interfaţă: PCI-Express X16 2.0 · Conectori: 2xDVI, 1xHDMI, 1xVGA, 1xTV-Out · Compatibilitate: Windows XP/2000/Vista

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	110.69	Company of Heroes 1280x1024	59.2
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	80.06	Company of Heroes 1600x1200	58.1
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	73.68	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	58.7
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	54.66	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	57.4
HL2: Lost Coast 1280x1024	170.03	Supreme Commander 1280x1024	41.43
HL2: Lost Coast 1600x1200	169.35	Supreme Commander 1600x1200	32.92
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	137.42	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	31.08
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	115.18	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	28.49
AquaMark3 Default	135910	3DMark06 Default	10857

Performanţe

Jocuri: 3.81 Sintetice: 6.11 Dotări: 8.00 **4.92**

MSI
X48 Platinum







X48 Platinum este implementarea de top a chipset-ului Intel X48 + ICH9R oferită de MSI.

Sistemul de răcire cu care este dotat acest model este realizat integral din cupru. Pentru a oferi posibilitatea implementării unei configuraţii Quad-CrossFire, placa este dotată cu un chip PCI-Express Expander, care mai oferă două sloturi PCI-Express x16 ce funcţionează în mod x4. Sistemul de răcire acoperă VRM-ul plăcii, northbridge-ul, southbridge-ul şi chip-ul PCI-Express Expander. Pentru a asigura o fiabilitate sporită, acest model este dotat în întregime cu condensatori solizi. Entuziaştii vor aprecia butoanele de Power şi Reset prezente pe PCB şi Clear CMOS pe back panel. De asemenea, este oferit şi un afişaj digital cu patru caractere ce îndeplineşte funcţia de debug LED. Sunt oferite patru sloturi pentru memorie RAM. Frecvenţa maximă suportată fără overclocking pentru memorie este DDR3-1600, în funcţie de bus-ul procesorului folosit. Codec-ul audio utilizat este Realtek ALC888.

Performanţele acestui model în overclocking sunt bune. Astfel, am obţinut o frecvenţă maximă de lucru de 3530MHz pentru procesorul de test, corespunzătoare unui bus de 353MHz. Frecvenţa maximă de bus care a putut fi atinsă în condiţii de stabilitate perfectă este de 408MHz. Sistemul de răcire se încinge destul de puternic în overclocking, fiind recomandată instalarea într-o carcasă bine ventilată.

CONCLUZIE

MSI X48 Platinum este un model recomandat celor ce doresc realizarea unei configuraţii CrossFireX pe o platformă Intel.

Preţ	Garanţie	Contact
969 Lei	36 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 · Chipset: Intel X48 + ICH9R · FSB: 1600MHz · Sloturi: 2xPCI-Express 2.0 x16, 2xPCI-Express x4, 2xPCI-Express x1, 1xPCI · Memorie/sloturi: DDR3-1600/4x · Conectori: 12xUSB, 2xFirewire, 2xGb LAN, 1xS/PDIF, Clear CMOS · ATA: 6xSATAII, 1xATA133, 2xeSATA

Teste

Company of Heroes 800x600	168.2	184.6	PCMark05	7747	9040
S.T.A.L.K.E.R 800x600	555.42	710.07	PCMark05 CPU	8624	11339
Half Life 2 - Lost Coast 640x480	177.23	200.34	PCMark05 HDD	4026	4031
Supreme Commander 1024x768	45.343	47.058	SiSoftSandra 2005 Mem. MB/s	5695	5046
3DMark06	9911	10286	Arhivare WinAce	215	205

Performanţe

Performanţă: 7.21 Overclocking: 1.10 Dotări: 0.40 **8.71**

Leadtek
PX8800 GTS 512MB





Prin PX8800 GTS, Leadtek oferă o implementare standard a nucleului grafic G92-400-A2 de la NVIDIA.

Atât design-ul PCB-ului, cât și sistemul de răcire respectă design-ul standard NVIDIA pentru GeForce 8800 GTS motorizat de nucleul G92-400-A2. Sistemul de răcire ocupă două slot-uri și este compus dintr-un radiator din aluminiu cu bază și heatpipe-uri din cupru. Ventilatorul centrifugal folosit are un diametru de 80mm, iar aerul cald este evacuat în afara carcasei.

Leadtek PX8800 GTS 512MB beneficiază de aportul a 128 de procesoare unificate de shader tactate la 1625MHz, frecvențele standard de funcționare fiind de 650MHz pentru nucleul grafic și 1940MHz pentru memoria grafică. Cantitatea de memorie grafică cu care este dotată această placă este de 512MB GDDR3. Interfața cu memoria grafică este pe 256 biți. Bundle-ul oferit cu această placă constă în CD cu drivere, versiunea completă a jocului Neverwinter Nights 2, adaptor de alimentare, adaptor DVI-to-VGA și un cablu pentru funcția TV-OUT a plăcii.

În overclocking am obținut 750MHz pentru nucleul grafic, 1875MHz pentru procesoarele unificate de shader și 2200MHz pentru memoria grafică turând ventilatorul plăcii la maxim.

CONCLUZIE

Leadtek PX8800 GTS 512MB oferă un sistem de răcire standard bun, însă performanțe mai mici decât cele ale modelelor de GeForce 8800GT de top.

Preț	Garanție	Contact
1099 Lei	24 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Chipset: G92GTS (GeForce 8800GTS) • Memorie: 512MB GDDR3 • Frecvențe de funcționare GPU/Memorie: 650MHz/1940MHz • Interfață: PCI-Express 2.0 16x • Bus memorie: 256 biți • Conectori: HDTV-OUT, 2xDual-Link DVI • Jocuri: Neverwinter Nights 2 • Software: - • Extra: -

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	191.84	Company of Heroes 1280x1024	173.7
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	138.87	Company of Heroes 1600x1200	138.7
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	176.32	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	145.3
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	111.81	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	112.4
HL2: Lost Coast 1280x1024	188.63	Supreme Commander 1280x1024	52.231
HL2: Lost Coast 1600x1200	181.49	Supreme Commander 1600x1200	41.012
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	172.86	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	46.976
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	168.40	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	38.326
AquaMark3 Default	151476	3DMark06 Default	13120

Performanțe

Jocuri: 7.02 Sintetice: 7.07 Dotări: 5.50 **6.88**

Sony
Vaio VGN-SZ71XN






Sony Vaio VGN-SZ71XN este un laptop care să încearcă realizeze un echilibru între portabilitate și performanță.

Laptopul se bucură de un design elegant. Ecranul este atât de subțire încât creează inițial impresia de fragilitate. Tastele au cursa ceva mai scurtă decât în cazul altor modele, însă acest lucru nu deranjează. De reproșat este dotarea laptop-ului cu numai două porturi USB, ambele fiind amplasate în partea dreaptă. Pentru a oferi atât performanță cât și autonomie bună, Sony a echipat modelul cu două interfețe grafice, prima fiind integrată și a doua un GeForce 8400M GS. Comutarea între cele două se realizează manual, cu ajutorul unui switch amplasat deasupra tastaturii. Din păcate, acest procedeu necesită restartarea sistemului.

Deoarece GeForce 8400M GS nu excelează la capitolul performanță, scorul înregistrat în 3DMark06 este de numai 1002 puncte. Cu toate acestea, HL2: Lost Coast a rulat cu o medie satisfăcătoare: 42.49 de cadre pe secundă. Ajutat de procesorul Core 2 Duo T9300 tactat la 2483MHz, WinRAR 3.71 poate arhiva fișiere cu o viteză medie de 1163KB/s. La rularea de conținut video de pe DVD, autonomia oferită de bateria de 5800mAh utilizând interfața grafică integrată este de trei ore și 44 de minute.

CONCLUZIE

Sony Vaio VGN-SZ71XN se adresează utilizatorilor care au nevoie de mobilitate mare, dar și de o oarecare performanță în aplicații 3D.

Preț	Garanție	Contact
7499 Lei	12 luni	Flamingo Computers
7499 Lei	12 luni	Media Galaxy
7499 Lei	12 luni	Sony Center

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Duo T9300 • Memorie: 2GB DDR2 667MHz • Interfață grafică: Intel GMA X3100 + NVIDIA GeForce 8400M GS • Display: 13.3" WXGA 1280x800 • HDD: Fujitsu MHY2200BH 200GB • Unitate optică: Matshita UJ-852S • Conectori: D-Sub, RJ-11, RJ-45, FireWire, 2xUSB • WLAN: 802.11a/b/g/Draft-n • Dimensiuni: 315x234.3x33 • Greutate: 1.79kg

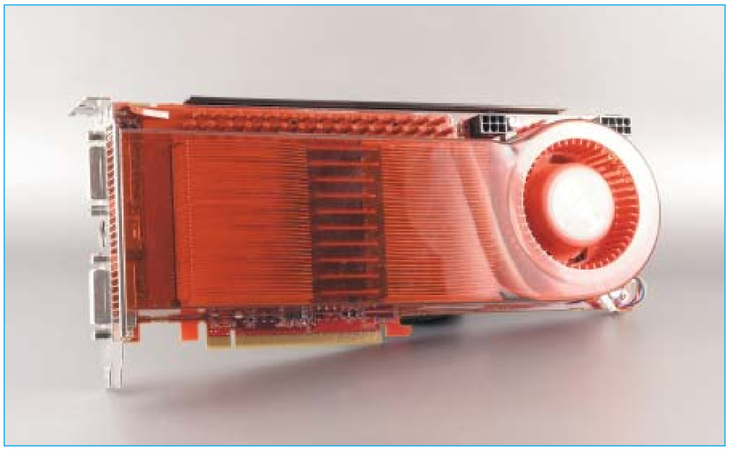
Teste

Autonomie multimedia (min)	224	SYSMark 2007	115
3DMark06	1002	WinRAR 3.71 (KB/s)	1163
HL2: Lost Coast 1280x800 (FPS)	42.49	Cinebench R10 x CPU (s)	171
PCMark Vantage	3029	Everest Memory Read (MB/s)	5577
Video playback VC-1 HD DVD (FPS)	13.89	Everest Memory Write (MB/s)	4168
Audio Transcoding MP3-WMA (MB/s)	0.39	Sandra 2008 Memory (MB/s)	4494
HDD Application Loading (MB/s)	1.92	Sandra 2008 HDD (MB/s)	34

Performanțe

Performanță: 6.08 Autonomie: 7.46 Dotări: 4.75 **6.52**

HIS
Radeon HD 3870X2





HIS oferă prin H378X2F1GNP o implementare standard a ofertei de top ATI, Radeon HD 3870X2.

Sistemul de răcire utilizat este cel standard. Cele două nuclee grafice sunt răcite de două radiatoare identice ca dimensiuni și formă. Totuși, radiatorul primului nucleu, cel mai apropiat de ventilator, este realizat din aluminiu, celălalt fiind construit din cupru. Ventilatorul folosit este identic cu cel al plăcilor Radeon HD 2900, zgomotul emis fiind redus chiar și în cele mai pretențioase aplicații. Pentru a răci chip-urile de memorie și pentru a menține integritatea fizică a plăcii, sunt montate două radiatoare din aluminiu. Temperatura nucleului grafic răcit de radiatorului din aluminiu este mai mică decât cea a celuilalt nucleu datorită accesului direct la fluxul de aer al ventilatorului. Conectorii de alimentare sunt cei standard, unul cu opt pini și unul cu șase pini, placa respectând design-ul standard. Trebuie menționat că acest model necesită un procesor mai puternic decât cel standard folosit de noi pentru teste, scorurile obținute în teste ilustrând acest fapt. Un atu important al acestor plăci este faptul că pot fi folosite fără probleme chiar dacă placa de bază nu suportă tehnologii CrossFire.

CONCLUZIE

Radeon HD 3870X2 este cea mai performantă placă video disponibilă la ora actuală, prețul de achiziție fiind unul foarte bun.

Preț	Garanție	Contact
1686 Lei	24 luni	Asesoft Distribution

Detalii tehnice

Chipset: R680 (Radeon HD 3870X2) • Memorie: 2x512MB GDDR3 • Frecvențe de funcționare GPU/Mem: 825MHz / 1800MHz • Interfață: PCI-Express X16 2.0 • Bus memorie: 2x256 biți • Conectori: 2xDVI, 1xHDTV-Out • Jocuri: - • Software: - • Extra: Șurubelniță cu lanternă

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	196.33	Company of Heroes 1280x1024	191.4
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	152.36	Company of Heroes 1600x1200	166.9
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	191.08	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	193.2
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	153.67	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	171.4
HL2: Lost Coast 1280x1024	202.17	Supreme Commander 1280x1024	54.888
HL2: Lost Coast 1600x1200	201.40	Supreme Commander 1600x1200	47.877
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	196.85	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	52.039
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	196.73	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	45.042
AquaMark3 Default	151754	3DMark06 Default	14883

Performanțe — **8.00**

Jocuri: 8.16 Sintetice: 7.51 Dotări: 8.50

EVGA
e-GeForce 8800GT 512MB SSC





e-GeForce 8800GT SSC este oferta de top a celui mai renumit producător de plăci video cu nucleu NVIDIA, EVGA.

Acest model folosește design-ul de referință NVIDIA, atât în privința layout-ului plăcii, cât și în privința sistemului de răcire. Ambele sunt personalizate cu abțibilduri ce poartă sigla EVGA. Frecvențele de funcționare sunt mai mari decât cele standard. Astfel, nucleul grafic este tactat la 700MHz, procesoarele unificate de shader la 1725MHz, iar memoria grafică la 2000MHz. Placa este dotată cu 512MB GDDR3 marca Qimonda de 1.0ns. GeForce 8800GT folosește nucleul grafic G92-270-A2 și dispune de 112 procesoare unificate de shader. Frecvențele mai mari de funcționare ale modelului EVGA e-GeForce 8800GT SSC îi asigură performanțe mai bune decât cele ale unui GeForce 8800GTS 512MB standard, cu toate că cel din urmă beneficiază de aportul a încă 16 procesoare unificate de shader. Interfața cu memoria grafică este pe 256 de biți. Bundle-ul oferit de EVGA constă în două cabluri pentru funcția TV-OUT a plăcii, două adaptoare DVI-to-VGA, manualul utilizatorului și CD cu drivere. Performanțele obținute în teste de EVGA e-GeForce 8800GT SSC sunt cele mai bune înregistrate cu plăci video GeForce 8800GT, obținând supremația la categoria Performance.

CONCLUZIE

EVGA e-GeForce 8800GT SSC este cea mai performantă implementare a nucleului G92 testată în redacție.

Preț	Garanție	Contact
1025 Lei	10 ani	rcdistribution.ro

Detalii tehnice

Chipset: G92GT (GeForce 8800GT) • Memorie: 512MB GDDR3 • Frecvențe de funcționare GPU/Memorie: 700MHz/2000MHz • Interfață: PCI-Express 2.0 16x • Bus memorie: 256 biți • Conectori: HDTV-OUT, 2xDual-Link DVI • Jocuri: - • Software: - • Extra: -

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	194.39	Company of Heroes 1280x1024	172.3
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	147.16	Company of Heroes 1600x1200	132.7
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	194.83	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	153.7
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	144.09	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	119.2
HL2: Lost Coast 1280x1024	185.15	Supreme Commander 1280x1024	55.763
HL2: Lost Coast 1600x1200	180.37	Supreme Commander 1600x1200	43.506
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	186.28	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	54.210
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	178.76	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	40.123
AquaMark3 Default	151750	3DMark06 Default	13215

Performanțe — **7.29**

Jocuri: 7.44 Sintetice: 7.10 Dotări: 7.00

MSI
PR200X-016EU Crystal







MSI oferă o ediţie specială a laptop-ului PR200, dedicată în special doamnelor.

Modelul este realizat din materiale cu o calitate peste medie, iar culoarea pentru care s-a optat este albul, culoare aleasă de un număr tot mai mare de producători. Ecranul este subţire, însă pare a avea o construcţie solidă şi oferă imagini de calitate bună şi unghiuri de vizibilitate destul de largi. Tastatele s-ar putea dovedi a nu fi pe placul tuturor utilizatorilor, aceastea fiind realizate din plastic cu o granulaţie fină pentru a asigura aderenţa sporită. Elementul care transformă laptop-ul într-un accesoriu îl reprezintă încadrarea siglei MSI de pe capac cu cristale Swarovski. Touch pad-ul este proporţional cu dimensiunile produsului şi conţine un cititor de amprente.

Autonomia oferită de acumulatorul de 4800mAh în mediul multimedia este de trei ore şi 44 de minute. Imaginile oferite de camera web de 1.3MP sunt de calitate superioară. Datorită interfeţei grafice dedicate, PR200-X nu este recomandat rulării jocurilor, dovadă fiind framerate-ul de numai 7.88 cadre pe secundă în HL2: Lost Coast. Conform Sandra 2008, harddisk-ul Western Digital de 5400RPM are o viteză maximă de transfer de 41MB/s. Recodarea audio din format MP3 în format WMA se poate realiza cu o viteză de 0.3MB/s.

CONCLUZIE

MSI PR200X-016EU Crystal se adresează unui segment de piaţă foarte bine delimitat, format din utilizatori care doresc să fie tot timpul în pas cu moda.

Preţ	Garanţie	Contact
4699 Lei	24 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Duo T7250 • Memorie: 2GB DDR2 667MHz • Interfaţă grafică: Intel GMA X3100 • Display: 13.3” WXGA 1280x800 • HDD: Western Digital WD2500BEVS 250GB • Unitate optică: Optiarc AD-7530B • Conectori: D-Sub, HDMI, RJ-11, RJ-45, FireWire, 3xUSB • WLAN: 802.11a/b/g/Draft-n • Dimensiuni: 303x231.5x29.5 • Greutate: 1.8kg

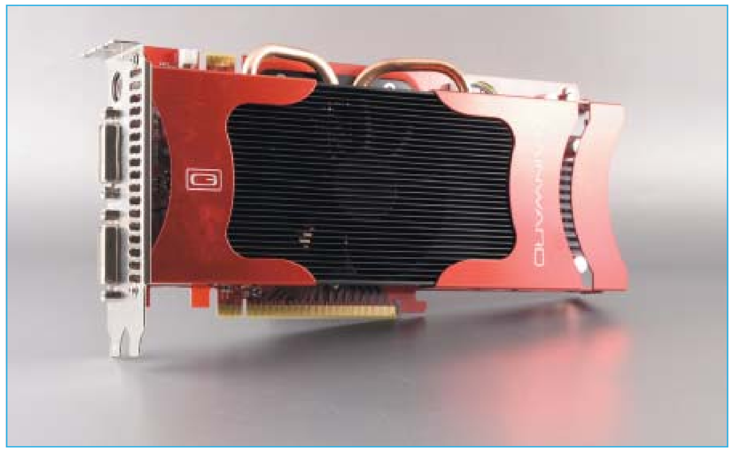
Teste

Autonomie multimedia (min)	224	SYSMark 2007	88
3DMark06	549	WinRAR 3.71 (KB/s)	590
HL2: Lost Coast 1280x800 (FPS)	7.88	Cinebench R10 x CPU	3’52”
PCMark Vantage	2601	Everest Memory Read (MB/s)	5405
Video playback VC-1 HD DVD (FPS)	29.2	Everest Memory Write (MB/s)	3627
Audio Transcoding MP3-WMA	0.3	Sandra 2008 Memory (MB/s)	3963
HDD Application Loading (MB/s)	2.3	Sandra 2008 HDD (MB/s)	41

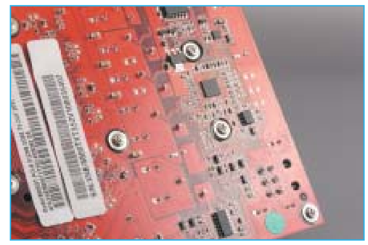
Performanţe

Performanţă: 5.01 Autonomie: 7.46 Dotări: 5.25 **6.17**

Gainward
BLISS 8800GT Golden Sample 512MB







Gainward oferă prin BLISS 8800GT Golden Sample 512MB o versiune complet reproiectată de 8800GT.

PCB-ul este complet reproiectat, fiind pe şase straturi comparabil cu cele zece straturi ale modelului de referinţă. Se remarcă prezenţa unor controllere de voltaj identice cu cele folosite pe plăcile de bază, facilitând efectuarea voltmod-urilor. De asemenea, VRM-ul este refăcut. Sistemul de răcire utilizat diferă şi el de cel standard. Memoriile şi VRM-ul sunt răcite de radiatoare din aluminiu anodizat negru. Căldura emisă de nucleul grafic este preluată de o bază din cupru şi condusă către radiatorul din aluminiu prin intermediul a două heatpipe-uri din cupru cu diametrul de 6mm. Pentru a spori eficienţa sistemului de răcire, Gainward au dotat acest model cu un ventilator de 80mm. Surprinde poziţionarea acestuia, fiind montat între radiator şi talpa cooler-ului. Acest fapt ajută într-o oarecare măsură la răcirea memoriilor RAM. Temperaturile înregistrate au fost foarte bune pentru un GeForce 8800GT, 62°C în sarcină, respectiv 49°C în idle.

Bundle-ul constă în CD cu drivere, CyberLink DVD Solution 4, Tomb Raider Anniversary full, manual, cabluri TV-out, adaptor DVI-to-VGA, adaptor DVI-to-HDMI şi un adaptor pentru alimentare.

CONCLUZIE

Acest model oferit de Gainward se adresează celor care doresc o placă performantă cu o răcire bună.

Preţ	Garanţie	Contact
937 Lei	36 luni	IT Direct

Detalii tehnice

Chipset: G92GT (GeForce 8800GT) • Memorie: 512MB GDDR3 • Frecvenţe de funcţionare GPU/Memorie: 650MHz/1900MHz • Interfaţă: PCI-Express 2.0 16x • Bus memorie: 256 biţi • Conectori: HDTV-OUT, 2xDual-Link DVI • Jocuri: Tomb Raider Anniversary • Software: - • Extra: -

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	190.18	Company of Heroes 1280x1024	167.4
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	140.75	Company of Heroes 1600x1200	133.8
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	185.25	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	143.7
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	137.16	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	110.1
HL2: Lost Coast 1280x1024	183.49	Supreme Commander 1280x1024	49.306
HL2: Lost Coast 1600x1200	178.50	Supreme Commander 1600x1200	41.349
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	175.90	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	46.450
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	166.32	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	39.024
AquaMark3 Default	151335	3DMark06 Default	12912

Performanţe

Jocuri: 7.04 Sintetice: 7.01 Dotări: 7.50 **7.08**

Sistem Intel Core 2 Duo E4500

Procesor: Intel Core 2 Duo E4500 2.2 GHz
Memorie RAM: 1 Gb DDR2
HDD: 160 GB, DVD-RW
Placă video: 256 PCI-E
Tastatură şi mouse Logitech
Volan Genius
Cadou cameră web Genius

1399,90





Monitor LCD Samsung 22" 2232BW

Diagonală: 22″
Timp de răspuns: 2 ms
Unghiuri de vizibilitate: 170/170
Contrast: 1000:1
Intrări video: DVI, D-Sub
Design LCD-TV, Glossy Black

1149,90

Ipod Touch 16 Gb

Capacitate: 16 Gb
Redare audio: 22 ore
Redare video: 5 ore
Formate suportate: WAV, JPG, MP3 VBR, GIF, AIFF, PSD, Apple Lossless, BMP, TIFF, AAC
Interfaţă: USB
Dimensiuni: 110 x 61,8 x 8
Greutate: 120 g

1699,90

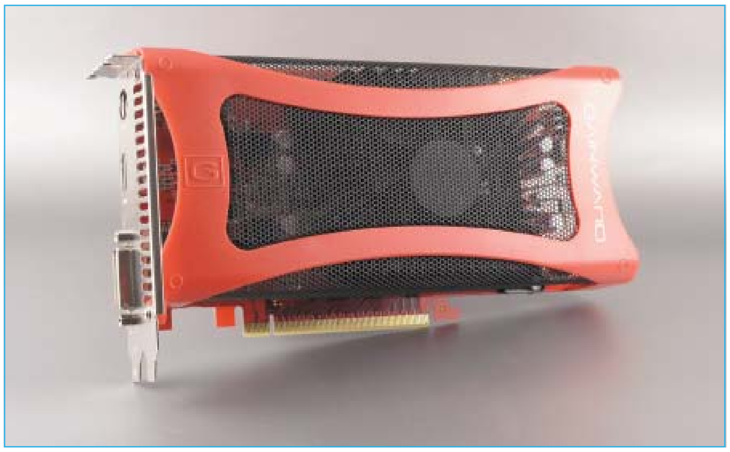


diverta îmi place!

Produsele sunt disponibile în reţeaua de magazine Diverta.

Preţurile includ TVA, au caracter informativ şi se pot schimba fără o notificare prealabilă. Oferta este valabilă în limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificaţiile se pot schimba fără o notificare prealabilă.

Gainward
BLISS 9600GT PCX 512MB





Gainward propune un model de GeForce 9600GT reproiectat.

Nucleul NVIDIA G94 care motorizează plăcile GeForce 9600GT este dotat cu 64 de procesoare unificate de shader şi patru unităţi ROP, având o suprafaţă de 240mm pătraţi. Acest model face parte din noua generaţie de plăci video mainstream NVIDIA şi oferă suport DirectX 10, Shader Model 4.0 şi SLI cu două plăci. Frecvenţele standard pentru GeForce 9600GT sunt 650MHz pentru nucleul grafic, 1625MHz pentru procesoarele unificate de shader şi 1800MHz pentru memoria grafică. Acest model Gainward foloseşte frecvenţele standard şi este dotat cu 512MB GDDR3, folosind o interfaţă cu memoria grafică pe 256 de biţi. Sistemul de răcire folosit de Gainward este identic cu cel folosit la modelul BLISS 8800GS, numai culoarea fiind diferită: negru în acest caz. Ventilatorul de 70mm s-a dovedit silenţios pe durata testelor, iar temperaturile înregistrate sunt bune: 65°C în full load şi 40°C în idle. Se remarcă dotarea acestei plăci cu un conector HDMI în locul unui conector DVI. Este necesară alimentarea suplimentară a plăcii folosind un conector PCI-Express cu şase pini. Bundle-ul constă în două cabluri pentru TV-OUT, adaptor de alimentare, manual şi CD cu drivere.

CONCLUZIE

Gainward BLISS 9600GT PCX 512MB este o implementare bună a nucleului G94 de la NVIDIA.

Preţ	Garanţie	Contact
657 Lei	36 luni	IT Direct

Detalii tehnice

Chipset: G94GT (GeForce 9600GT) · Memorie: 512MB GDDR3 · Frecvenţe de funcţionare GPU/Memorie: 650MHz/1800MHz · Interfaţă: PCI-Express 2.0 16x · Bus memorie: 256 biţi · Conectori: HDTV-OUT, Dual-Link DVI, HDMI · Jocuri: - · Software: - · Extra: -

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	144.84	Company of Heroes 1280x1024	124.3
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	107.77	Company of Heroes 1600x1200	92.0
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	116.93	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	99.7
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	87.01	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	77.1
HL2: Lost Coast 1280x1024	181.79	Supreme Commander 1280x1024	47.600
HL2: Lost Coast 1600x1200	175.35	Supreme Commander 1600x1200	36.399
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	141.54	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	42.432
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	107.13	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	32.386
AquaMark3 Default	146260	3DMark06 Default	11082

Performanţe

Jocuri: 5.57 Sintetice: 6.43 Dotări: 4.50 **5.72**

ASRock
Penryn1600SLI-110dB





ASRock oferă o alternativă pentru cei care doresc un upgrade la preţ scăzut.

Chipset-ul încorporat de acest model este format din northbridge-ul nForce 650i SLI SPP şi southbridge-ul nForce 430 MCP. Oficial, acest chipset nu suportă noile procesoare Intel pe 45nm, însă modelul oferit de ASRock este compatibil cu acestea. Sistemul de răcire cu care este dotată placa este simplu şi constă în două radiatoare de aluminiu de mici dimensiuni. VRM-ul plăcii nu beneficiază de răcire, încălzindu-se puternic în special în overclocking. Eficienţa sistemului de răcire utilizat este modestă, atingând temperaturi mari şi la frecvenţele implicite. Din acest motiv, pentru folosirea acestei plăci de bază este recomandată o carcasă bine ventilată. O premieră pentru ASRock este dotarea în întregime a plăcii cu condensatori solizi. Acest model oferă trei slot-uri PCI-Express 16x, însă cele de culoare galbenă funcţionează doar în mod x8. Poziţionarea conectorilor de alimentare cu 24, respectiv opt pini, este atipică. Dotările acestui model sunt modeste, remarcându-se însă prezenţa a două porturi FireWire. Din păcate, sunt oferite doar şase porturi USB. Codec-ul audio folosit este Realtek ALC890.

Performanţele obţinute prin overclocking sunt slăbuţe. Am reuşit obţinerea unei frecvenţe maxime a procesorului de doar 3100MHz, cu un bus de 310MHz, iar opţiunile pentru overclocking din BIOS se accesează anevoios. Opţiunile pentru creşterea voltajului sunt însă satisfăcătoare.

CONCLUZIE

Penryn1600SLI-110dB se adresează celor care doresc un preţ bun pentru o platformă compatibilă cu cele mai noi procesoare Intel.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii ASRock România

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 · Chipset: nForce 650i SLI + nForce 430 · FSB: 1600MHz · Sloturi: 3xPCI-Express x16, 3xPCI, 1xPCI-Express x1 · Memorie/capacitate: DDR2-800/4x · Conectori: 6xUSB, 2xFirewire, 1xGigabit LAN, 1xS/PDIF, 1xRCA · ATA: 4xSATAII, 2xATA133

Teste

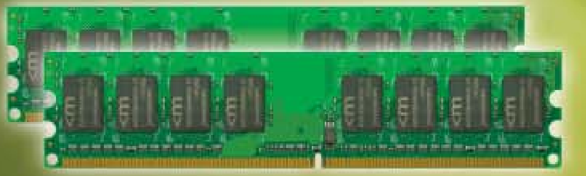
Company of Heroes 800x600	165.1	170.3	PCMark05	7765	5746
S.T.A.L.K.E.R 800x600	492.55	488.57	PCMark05 CPU	8578	5636
Half Life 2 - Lost Coast 640x480	173.77	197.55	PCMark05 HDD	4079	4187
Supreme Commander 1024x768	43.489	38.404	SiSoftSandra 2005 Mem. MB/s	5692	6510
3DMark06	9909	7754	Arhivare WinAce	224	200

Performanţe

Performanţă: 7.04 Overclocking: 1.03 Dotări: 0.31 **8.38**

UMFLĂ POTUL!

SOLITON™ COMPUTERS



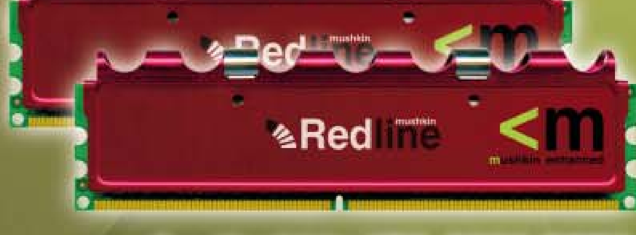
1x Mushkin SP3-8500 DDR3
Latențe: 7-7-7-21
Capacitate: 2x2048MB
Tensiune: 1.5V
Pachetul conține tricou mushkin polo



1x Mushkin HP Overclocked Edition 8800GT
Frecvență nucleu: 675MHz
Memorie: 512MB
Frecvență memorii: 950MHz
Garanție: 24 de luni
Pachetul conține tricou mushkin polo, memory stick cu drivere



1x Mushkin HP XP-650AP
Putere maximă: 650W
Ventilatoare: 1x120mm
Dimensiuni: 150 x 140 x 86mm
Pachetul conține șapcă mushkin baseball



1x Mushkin XP2-8000 DDR2
Latențe: 5-5-5-15
Capacitate: 2x2048MB
Tensiune: 2.1V
Pachetul conține tricou mushkin polo

1x Mushkin Flash Pen SP USB 2GB
Pachetul conține șapcă mushkin baseball



1x Mushkin Flash Pen SP USB 4GB
Pachetul conține șapcă mushkin baseball



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de SOLITON™ COMPUTERS

Termenul limită al concursului este 9 aprilie 2008 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 98 XtremPC.

Premiile nerevendicate de către câștigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceștia au fost anunțați revin în proprietatea XtremPC.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONC

EVGA
e-GeForce 8800GS 384MB







EVGA propune o implementare standard a modelului GeForce 8800GS de la NVIDIA.

e-GeForce 8800GS 384MB folosește design-ul de referință al plăcilor GeForce 8800GT. Interfața cu memoria grafică este pe 192 de biți, unitățile ROP activate fiind în număr de 12. De asemenea, numărul de procesoare unificate de shader este de 96. Cantitatea de memorie grafică cu care este dotat acest model de GeForce 8800GS este de 384MB, însă sunt disponibile și versiuni cu 768MB. Cantitatea atipică de memorie RAM este dictată de numărul de chip-uri prezente pe placă: doar șase în loc de opt. Sistemul de răcire utilizat este cel nou introdus de NVIDIA ca standard pentru GeForce 8800GT, acesta fiind dotat cu un ventilator de 70mm și trei heatpipe-uri din cupru inserate direct în baza radiatorului. Bundle-ul constă în CD cu drivere, manual, cabluri TV-OUT, două adaptoare DVI-to-VGA, adaptor de alimentare și versiunea completă a jocului Crysis.

Temperaturile înregistrate pe parcursul testelor au fost bune, 55 de grade C în idle și 76 de grade C în full load. Prin overclocking, am putut atinge 720MHz pentru nucleul grafic și 2130MHz pentru memoria grafică. La aceste frecvențe, am obținut 12392 de puncte în 3DMark06.

CONCLUZIE

EVGA e-GeForce 8800GS 384MB este o soluție recomandată celor care doresc performanțe bune și potențial de overclocking bun.

Preț	Garanție	Contact
653 Lei	10 ani	rcdistribution.ro

Detalii tehnice

Chipset: G92GS (GeForce 8800GS) • Memorie: 384MB GDDR3 • Frecvențe de funcționare GPU/Memorie: 550MHz/1600MHz • Interfață: PCI-Express 2.0 16x • Bus memorie: 192 biți • Conectori: HDTV-OUT, 2xDual-Link DVI • Jocuri: Crysis • Software: - • Extra: -

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	121.44	Company of Heroes 1280x1024	113.6
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	88.17	Company of Heroes 1600x1200	99.1
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	114.21	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	107.2
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	82.37	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	90.5
HL2: Lost Coast 1280x1024	176.68	Supreme Commander 1280x1024	46.692
HL2: Lost Coast 1600x1200	174.65	Supreme Commander 1600x1200	37.496
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	168.51	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	39.629
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	144.78	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	30.446
AquaMark3 Default	147390	3DMark06 Default	10178

Performanțe

Jocuri: 5.60 Sintetice: 6.23 Dotări: 7.00 **5.93**

Mushkin
GeForce 8800GT XP Overclocked Edition







Mushkin, renumitul producător de memorii RAM, a lansat de curând o serie de plăci video cu GPU NVIDIA.

GeForce 8800GT XP Overclocked Edition este prima placă video lansată de Mushkin. Placa și sistemul de răcire folosit sunt identice cu modelul de referință. Frecvențele de funcționare ale plăcii sunt de 700MHz pentru nucleul grafic, 1725MHz pentru cele 112 procesoare unificate de shader și 1950MHz pentru cei 512MB de memorie grafică GDDR3. Interfața cu memoria grafică este pe 256 de biți. Chip-urile de memorie grafică folosite sunt marca Hynix la 1.0ns. Performanțele obținute de această placă o situează printre cele mai bune plăci video GeForce 8800GT. Nucleul grafic G92-270-A2 cu care sunt dotate plăcile grafice GeForce 8800GT dispun de 112 procesoare unificate de shader. Frecvența de funcționare a acestora este obținută prin multiplicarea frecvenței de lucru a nucleului grafic cu un factor de 2.5x. Nu este recomandată folosirea cooler-ului standard pentru overclocking adițional. Bundle-ul oferit este original, placa fiind livrată împreună cu un tricou, un pix și cablurile pentru funcția TV-OUT. Driverele împreună cu programele necesare overclocking-ului sunt livrate pe un flash drive de 1GB.

CONCLUZIE

Mushkin GeForce 8800GT XP Overclocked Edition impresionează prin bundle-ul original oferit și prin performanțele foarte bune.

Preț	Garanție	Contact
999 Lei	60 luni	Soliton Computers

Detalii tehnice

Chipset: G92GT (GeForce 8800GT) • Memorie: 512MB GDDR3 • Frecvențe de funcționare GPU/Memorie: 700MHz/1950MHz • Interfață: PCI-Express 2.0 16x • Bus memorie: 256 biți • Conectori: HDTV-OUT, 2xDual-Link DVI • Jocuri: - • Software: - • Extra: stick 1GB, tricou, pix

Teste

S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024	192.19	Company of Heroes 1280x1024	160.5
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200	138.96	Company of Heroes 1600x1200	131.8
S.T.A.L.K.E.R. 1280x1024 4xAA	176.41	Company of Heroes 1280x1024 4xAA	143.4
S.T.A.L.K.E.R. 1600x1200 4xAA	125.79	Company of Heroes 1600x1200 4xAA	114.7
HL2: Lost Coast 1280x1024	183.91	Supreme Commander 1280x1024	53.240
HL2: Lost Coast 1600x1200	181.61	Supreme Commander 1600x1200	41.413
HL2: Lost Coast 1280x1024 4xAA	179.69	Supreme Commander 1280x1024 4xAA	48.778
HL2: Lost Coast 1600x1200 4xAA	176.17	Supreme Commander 1600x1200 4xAA	39.954
AquaMark3 Default	148971	3DMark06 Default	13081

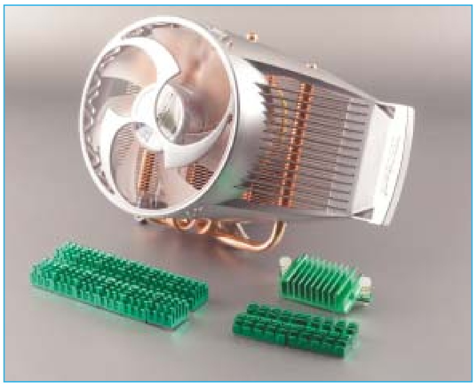
Performanțe

Jocuri: 7.10 Sintetice: 6.99 Dotări: 7.00 **7.06**



“Un click mic pentru om,
un pas uriaș pentru omenire.”
Să salvăm planeta cu fiecare placă de bază.
Consum redus de energie cu până la
70%
Eficiență energetică îmbunătățită cu până la
20%
ECONOMIZOR DINAMIC DE ENERGIE
GIGABYTE
Tehnologie unică de la GIGABYTE
Ultra Durable 2
MOSFET Lower RDS(on)
Bobină cu Miez de ferită
Condensator Solid Lower ESR
Ultra Durabil
Ultra Rece
Ultra Eficiența energetică
Supports intel Core 2 Quad
Supports intel Core 2 Duo
intel X48 EXPRESS CHIPSET
intel X38 EXPRESS CHIPSET
intel P35 EXPRESS CHIPSET
Economizor dinamic de energie + CPU Intel 45nm = Eficiență energetică inegalabilă
Plăci de bază GIGABYTE Ultra Durable 2 cu economizor dinamic de energie
Excelent
GIGABYTE Economizor Dinamic de Energie
Consum redus de energie cu până la 70%
Eficiență energetică îmbunătățită cu până la 20%
Alte mărci
până la 58.6%
până la 7%
Design proprietar de economisire de energie cu afișare dinamică în timp real cu LED-uri
Primul sistem de economisire, administrare și monitorizare a energiei printr-un simplu click
Power Saving
GIGABYTE
Design de alimentare dinamic multi-viteză
Doar comutarea multi-viteză oferă o eficiență energetică optimă în condiții normale sau extreme de folosire.
Eficiență energetică (%)
Eficiență energetică cu până la 20% mai mare la folosire normală
Mare
Folosire normală
Folosire extremă
Viteza1 Viteza2 Viteza3 Viteza4 Viteza5 Comutare multi-viteză de la GIGABYTE
X48-DQ6
EP35-DS3R rev. 2.1
EP35-DS4 rev. 2.1
Lansează azi Economizorul Dinamic de Energie!
Vizitează site-ul GIGABYTE și downloadează ultimul BIOS împreună cu Economizorul Dinamic de Energie. (Înainte de instalare verifică dacă modelul de placă de bază suportă Economizorul Dinamic de Energie de la GIGABYTE).
Liderul plăcilor de bază cu condensatori solizi
www.gigabyte.com.ro
Aceste setări de viteză nu sunt garantate de GIGABYTE. Specificațiile și pozele pot fi schimbate fără anunț prealabil. Toate drepturile asupra mărcilor și siglelor sunt proprietatea titularilor.
Orice operațiune de overclocking se va desfășura pe răspunderea utilizatorului. GIGABYTE Technology nu va răspunde pentru orice defecțiune sau instabilitate la procesor, placa de bază sau orice altă componentă.
ASESOFT Distribution SRL
Tel: 4021 - 211.18.56
www.asesoftdistribution.ro
Caro Group
Tel: 4021 - 3137109; 3137110; 3137111
www.caro.ro
ELKOTech România
Tel: 4021.224.60.94/95/96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35;
Fax: 4021.224.55.87
www.ultrapro.ro
GIGABYTE

ZEROtherm
Hurricane HC92 Cu 8800





Hurricane HC92 Cu 8800 este produsul de top oferit de ZEROtherm pentru plăci video, fiind optimizat pentru seria GeForce 8800 produsă de NVIDIA.

Radiatorul este construit integral din cupru şi este alcătuit din 52 de lamele şi patru heatpipe-uri cu diametrul de 6mm. Fluxul de aer este creat folosind un ventilator cu diametru de 92mm dotat cu trei LED-uri albastre. Acesta poate funcţiona la turaţii cuprinse între 1500 şi 3300 RPM, fiind inclus şi un controller de turaţie. Sunt oferite 12 radiatoare de aluminiu pentru chip-urile de memorie grafică, patru pentru VRM şi unul pentru chip-ul RAMDAC al plăcilor cu nucleu G80.

Pentru a testa acest model am primit acordul distribuitorilor brand-urilor EVGA şi Mushkin de a monta acest sistem de răcire pe un EVGA e-GeForce 8800GT SSC, respectiv Mushkin GeForce 8800GT XP Overclocked Edition. Pe placa EVGA am obţinut în overclocking 770MHz/2070MHz maximum stabil, iar pe placa Mushkin 800MHz/2000MHz în condiţii de stabilitate perfectă. Temperaturile înregistrate la aceste frecvenţe în regim full load sunt foarte bune, 46°C cu ambele modele de plăci video. Nucleul grafic, chip-urile de memorie şi VRM-urile plăcilor au rămas reci pe toată durata testelor.

CONCLUZIE

ZEROtherm Hurricane HC92 Cu 8800 este o soluţie excelentă pentru răcirea celor mai fierbinţi plăci grafice ale momentului. Acest model este compatibil şi cu plăcile Radeon HD 3850/3870.

Preţ	Garanţie	Contact
149 Lei	12 luni	Soliton Computers

Detalii tehnice

Compatibilitate: GeForce 7600/7900/8500/8600/8800, Radeon X1600/X1800/X1900/2600/3800 · Ventilator: 92mm · Flux de aer: 57.66CFM · Turaţie ventilator: 1500-3300 RPM · Greutate: 372g · Dimensiuni: 170x97x55mm · Material: cupru · Heatpipe-uri: 4 (4x1) · 8800GT 600/1800 idle: 37°C · 8800GT 600/1800 full load: 44°C · 8800GT 700/2000 idle: 38°C · 8800GT 700/2000 full load: 46°C

Performanţe

Performanţă: 9.65 Ergonomie: 9.15

9.40

KINETIX
KIN 37805 LCD





KIN 37805 LCD este un televizor HD Ready în format wide, cu o diagonală a imaginii afişate de 37 inch şi rezoluţie nativă 1366x768 pixeli.

Carcasa acestuia foloseşte un design sobru, de culoare neagră, cu butoanele de control aşezate în lateral pentru un aspect cât mai îngrijit. Panoul folosit este în format 16:9 şi dispune de un timp de răspuns de 8ms pentru o rată de contrast de 1000:1, unghiuri de vizibilitate de 178° şi o luminozitate de 600cd/m². Conectivitatea este asigurată de o intrare HDMI pentru conţinut de înaltă definiţie, doi conectori SCART, intrări component şi composite, intrare audio pentru conectare la PC, dar şi o ieşire pentru căşti cu mufă jack 3.5mm.

Modelul oferă o calitate bună a imaginii, în special în cazul folosirii interfeţei HDMI şi semnal de înaltă definiţie. Funcţionarea în mod TV nu dezamăgeşte, cu condiţia ca recepţia să fie de foarte bună calitate, în caz contrar imperfecţiunile transmisiunii sunt rapid amplificate de dimensiunea foarte mare a panoului. Culorile sunt redate corect, nivelul contrastului obţinut este destul de bun. Cu toate acestea, nivelul de negru oferit nu impresionează, aceasta fiind o problemă des întâlnită, caracteristică tehnologiei LCD folosite.

CONCLUZIE

KIN 37805 LCD impresionează prin raportul preţ/performanţă excelent, care îl recomandă celor ce doresc un televizor LCD de dimensiuni generoase, dar nu dispun de un buget prea mare.

Preţ	Garanţie	Contact
2499 Lei	24 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Panou: LCD 37 inch, 1366 x 768 pixeli, 8ms, 1000:1 · Putere RMS: 2 x 8W RMS · Conectori: 1 x HDMI, 2 x SCART, 2 x Component, 2 x Composite · Consum: 210W · Recepţie: 1 x Tuner TV Anaogic

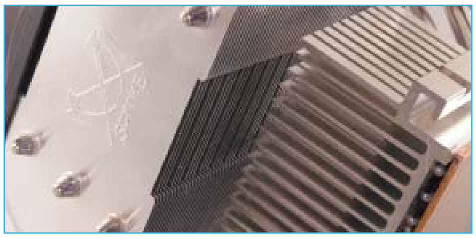
Performanţe

Performanţă: 8.7 Dotări: 8.5

8.60

Scythe
ANDY Samurai Master





Renumitul producător Scythe oferă prin ANDY Samurai Master un cooler adresat celor care doresc performanţe în overclocking.

Talpa cooler-ului este realizată din cupru, iar cele şase heatpipe-uri din cupru nichelat. Lamelele sunt realizate din aluminiu. Se remarcă prezenţa unui radiator de dimensiuni apreciabile realizat din aluminiu pe baza cooler-ului. Ventilatorul folosit este unul de 120mm. Viteza de rotaţie a acestuia este de 1200RPM, iar Scythe specifică un flux de aer de 68.54CFM şi zgomot produs de 25dB. În funcţie de condiţii, pentru majoritatea utilizatorilor acest nivel de zgomot este satisfăcător. Forma acestui cooler îl recomandă celor ce folosesc o platformă AMD, putând răci şi modulele de memorie RAM.

Performanţele obţinute în teste folosind Scythe ANDY Samurai Master se situează la un nivel foarte bun. Temperatura constantă a mediului de test a fost de 25 de grade Celsius. La 3.73GHz, procesorul de test Intel Pentium 4 Extreme Edition a înregistrat 41 de grade C în idle şi 55 de grade C în full load. Prin overclocking, am atins o frecvenţă de funcţionare de 4.61GHz, temperaturile înregistrate fiind de 56 de grade C în idle şi 70 de grade C în full load.

CONCLUZIE

Performanţele înregistrate cu Scythe ANDY Samurai Master îl recomandă utilizatorilor care doresc un sistem de răcire performant.

Preţ	Garanţie	Contact
145 Lei	12 luni	IT Direct

Detalii tehnice

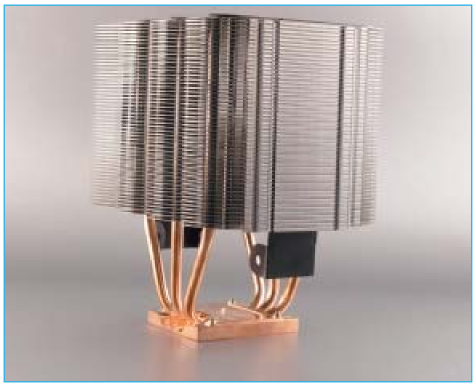
Compatibilitate: Socket LGA775/478/754/939/940/AM2/AM2+ · Ventilator: 120mm · Flux de aer: 68.54CFM · Greutate: 690g · Dimensiuni: 125x137x104mm · Material: cupru+aluminiu · Heatpipe-uri: 6 (6x1) · 3.73GHz idle: 41C · 3.73GHz full load: 55C · 4.61GHz idle: 56C · 4.61GHz full load: 70C

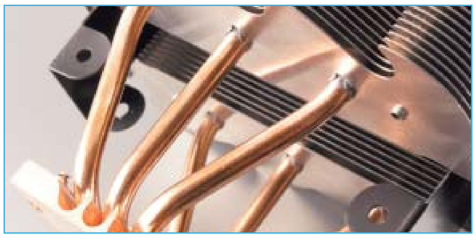
Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 8.5

8.75

Tuniq
Tower 120





Tower 120 este produsul de top al celor de la Tuniq, un producător mai puţin cunoscut la noi în ţară, şi se adresează entuziaştilor.

Pentru a conduce rapid căldura din zona procesorului către lamele şi a o disipa, Tower 120 foloseşte trei heatpipe-uri care intră în contact la ambele capete cu lamelele. Talpa cooler-ului şi heatpipe-urile sunt realizate integral din cupru. Lamelele sunt construite din aluminiu şi sunt fabricate astfel încât să se asemene cu forma flăcărilor, design-ul fiind deosebit. Ventilatorul folosit este de 120mm şi este poziţionat în centrul cooler-ului folosind o ramă specială. Turaţia ventilatorului poate fi controlată prin intermediul unui controller pe bracket şi poate varia între 1000RPM şi 2000 RPM.

Performanţele înregistrate în teste s-au situat la cel mai înalt nivel. Temperatura mediului în care s-au desfăşurat testele a fost de 25 de grade Celsius constant. Temperaturile înregistrate la frecvenţa standard de lucru a procesorului de test Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz au fost de 37 grade Celsius în idle şi 45 grade Celsius în full load. La 4.61GHz, rezultatele obţinute au fost cele mai bune înregistrate în redacţie, 40 grade Celsius în idle şi 59 grade Celsius în full load.

CONCLUZIE

Tuniq Tower 120 este un produs recomandat celor care doresc un cooler extrem de eficient folosind turaţia maximă a ventilatorului.

Preţ	Garanţie	Contact
163 Lei	12 luni	pcfactory.ro

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket LGA775/478/754/939/940/AM2/AM2+ · Ventilator: 120mm · Flux de aer: N/A · Greutate: 798g · Dimensiuni: 131x108x153mm · Material: cupru+aluminiu · Heatpipe-uri: 6 (3x2) · 3.73GHz idle: 37C · 3.73GHz full load: 45C · 4.61GHz idle: 40C · 4.61GHz full load: 59C

Performanţe — **9.48**

Performanţă: 9.95 Dotări: 9.0

GeIL
EVO ONE DDR2-800





GeIL oferă prin Black Dragon EVO ONE DDR2-800 un kit de 4GB memorie RAM dedicat entuziaştilor şi pasionaţilor de overclocking.

Aceste modele sunt dotate cu radiatoare pentru a asigura buna funcţionare în overclocking. Materialul de construcţie a radiatorului este aluminiul anodizat negru. Heatpipe-ul şi lamelele aferente sunt construite din aluminiu. Eficienţa sistemului de răcire este afectată de contactul dintre radiatoare şi chip-urile de memorie. De asemenea, heatpipe-ul nu intră în contact cu chip-urile de memorie, fiind utilizat doar pentru a transfera căldura acumulată de radiatorul mare către lamelele de pe heatpipe.

Setările garantate de producător sunt bune, 4-4-4-12 la DDR2-800, folosind o tensiune de alimentare de 2.0V. Folosind o platformă de test cu procesor Intel şi placă de bază cu chipset Intel P35, am putut atinge DDR2-1066 în condiţii de stabilitate perfectă. Latenţele folosite sunt 5-5-5-15-2T şi o tensiune de alimentare de 2.3V. Tensiunea de alimentare maximă la care au putut funcţiona modelele testate în redacţie este 2.3V. Creşterea voltajului peste această limită nu măreşte frecvenţa maximă atinsă stabil, iar la 2.4V modulele devin instabile.

CONCLUZIE

GeIL Black Dragon EVO ONE DDR2-800 este un kit de 2x2GB recomandat celor care au nevoie de o asemenea cantitate de memorie RAM. Potenţialul de overclocking este satisfăcător.

Preţ	Garanţie	Contact
599 Lei	99 ani	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Tip Memorie: DDR2-800 · Capacitate: 2x2048MB · Latenţe: 4-4-4-12-2T · Sistem de răcire: Da · Tensiune de alimentare: 2.0V · SiSoft Sandra 2007 Int: 5349MB/s · SiSoft Sandra Float: 5322MB/s · Everest Read: 6087MB/s · Everest Write: 4901MB/s

Performanţe — **8.00**

Performanţă: 8.5 Overclocking: 7.5

HP
LP3065





HP LP3065 este un monitor LCD cu o diagonală de 30 inch şi rezoluţie 2560x1600 pixeli.

Adresat utilizatorilor profesionişti, dar şi utilizatorilor entuziaşti pasionaţi de jocuri şi filme de înaltă definiţie, noul model de la HP foloseşte un panou S-IPS cu un timp de răspuns de 12ms BTB şi rată de contrast de 1000:1. Acesta este capabil să reproducă până la 92% din gamut-ul de culoare NTSC, putând reda astfel culori mai calde şi mai variate decât majoritatea monitoarelor LCD obişnuite. Conectivitatea este asigurată de 3 porturi DVI dual-link compatibile DHCP.

Calitatea imaginii redate este una foarte bună, impresionând în mod deosebit reproducerea foarte exactă a culorilor. Rata de contrast măsurată de 841:1 este destul de departe de valoarea specificată de HP, permiţând totuşi o calitate excelentă a imaginii. Nivelul de negru măsurat la 0.31cd/m² este o valoare destul de bună pentru un monitor LCD şi permite redarea în condiţii bune inclusiv a scenelor mai întunecoase cum sunt cele din filme. Timpul de răspuns oferit este destul de bun, însă nu impresionează în mod deosebit, efectul de ghosting apărând sporadic în jocuri.

CONCLUZIE

Prin dimensiunile sale, HP LP3065 este un adevărat gigant al monitoarelor LCD pentru PC. Acesta reuşeşte să impresioneze prin culorile calde redate şi unghiurile generoase de vizibilitate. Din păcate, timpul de răspuns mai modest îl recomandă mai ales graficienilor şi design-erilor şi mai puţin pentru aplicaţii multimedia.

Preţ	Garanţie	Contact
4295 Lei	36 luni	Partenerii HP România

Detalii tehnice

Dimensiuni: 692x240x590mm · Greutate: 13.9Kg · Tip Panou: S-IPS · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300cd/m² · Timp de răspuns: 12ms BTB · Conectare: 3xDVI dual-link

Performanţe — **9.00**

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.00

Cowon
D2





Cowon D2 este un player multimedia capabil să redea atât melodii în format audio, dar şi videoclipuri şi fotografii.

Acesta oferă o construcţie compactă şi ecran TFT de 2.5" cu funcţie touch screen. Calitatea imaginii oferită de ecranul cu rezoluţie 320x240 pixeli şi 24 de biţi adâncime de culoare este una excelentă, iar interfaţa touch screen este foarte uşor de folosit şi intuitivă. În afară de cei 4GB memorie flash internă, este oferit si un slot ce permite extinderea capacităţii de stocare folosind card-uri de memorie SD.

Calitatea audiţiei oferite este una foarte bună, în ciuda setului de căşti nu tocmai performante incluse în pachet. Player-ul beneficiază de un egalizator grafic pe 5 benzi, dar şi de funcţii 3D surround, stereo enhance, Mach3Bass şi BBE. Funcţia Mach3Bass permite obţinerea unui bass dinamic şi pătrunzător, în timp ce activarea BBE dă un aspect neutru, mai odihnitor melodiilor ascultate. Autonomia bateriei este una foarte bună, producătorul specificând nu mai puţin de 52 de ore timp de ascultare în mod audio sau 10 ore pentru redarea fişierelor video. Pentru a completa funcţionalitatea acestuia, este oferită şi o funcţie "Notepad" în care utilizatorul poate desena sau scrie notiţe folosind ecranul tactil. Tunerul radio inclus oferă o recepţie de bună calitate, iar melodiile favorite pot fi înregistrate în format wav.

CONCLUZIE

Cowon D2 impresionează printr-o audiţie de bună calitate şi abundenţa de funcţii oferite.

Preţ	Garanţie	Contact
626 Lei	24 luni	IT Direct

Detalii tehnice

Memorie: 4GB • Conectori: 3.5mm Jack stereo • Dimensiuni: 78x55.4x16.6mm • Greutate: 91gr • Autonomie: 52 ore in mod audio / 10 ore redare video • Altele: SD card reader

Performanţe

Performanţă: 9.5 Dotări: 9.5

9.50

D-Link
DGS-1005D





Noul switch oferit de celebra companie D-Link este destinat mediilor casnice sau reţelelor de mici dimensiuni, acesta oferind 5 porturi Ethernet gigabit precum şi tehnologia Green Ethernet.

Anunţată de către compania producătoare în cursul lunii octombrie 2007, Green Ethernet este un standard IEEE în curs de ratificare, adoptarea lui pe scară largă urmând să aducă importante economii de energie şi, evident, implicaţii financiare şi ecologice. În baza acestei implementări, DGS-1005D va oferi următoarele avantaje: porturile Ethernet care nu au nici un echipament conectat la celălalt capăt al cablului vor intra automat în modul Sleep, ceea ce înseamnă reducerea puterii consumate cu până la 44 de procente. Pentru echipamentele de reţea active, acest switch va face o ajustare automată a puterii de transmisie, în funcţie de lungimea detectată a cablului, consumul de putere fiind redus, în cadrul unui birou care utilizează calculatoarele timp de 10 ore, cu până la 27%.

Fiind un switch nativ gigabit, acesta oferă suport pentru cadrele Ethernet de mari dimensiuni (JumboFrames), facilităţi de diagnosticare automată a cablurilor de reţea şi prioritizare automată a traficului de reţea.

CONCLUZIE

D-Link DGS-1005D este un switch gigabit deosebit, care include o tehnologie care, deşi ar putea fi trecută uşor cu vederea, poate aduce, odată cu implementarea pe scară largă, un consum mai redus de energie electrică.

Preţ	Garanţie	Contact
120 Lei	N/A	dlink.biz

Detalii tehnice

Conectori: 5xGigabit Ethernet 1000BaseT • Standarde: IEEE 802.3u/ab, IEEE 802.1p QoS • Facilităţi: auto MDI/MDX, JumboFrame (9KB), D-Link Green Ethernet

Performanţe

Performanţă: 9.5 Dotări: 8.5

9.00

EDIMAX
PS-1206MFg





Sub denumirea criptică PS-1206MFg MFP & Print Server, compania taiwaneză Edimax oferă un echipament de reţea de mici dimensiuni, menit să ofere funcţia de partajare rapidă a unui multifuncţional. Acesta pune la dispoziţia oricărui utilizator din reţea nu doar clasica funcţie de tipărire, ci şi cea de scanare, fax sau de utilizare a unui eventual cititor de carduri inclus în respectivul echipament.

Având doar 20 x 58 x 82 milimetri, acest echipament se poate instala fără a necesita cunoştinţe vaste de reţelistică. Suportând atât modul de conectare Infrastructure (prin intermediul unui Access Point) cât şi direct (Ad-Hoc), acesta poate fi instalat în câteva minute. Bineînţeles, este disponibil şi un port Ethernet, pentru cei care preferă securitatea sporită a unui cablu de reţea. Multifuncţionala se conectează prin intermediul unicului port USB 2.0, lipsa unui port paralel fiind unul dintre minusurile produsului. Lista echipamentelor suportate este destul de mare, aceasta incluzând 82 de modele oferite de producătorii majori de pe piaţă.

Manualul, oferit doar în format electronic, acoperă foarte bine toate modalităţile de conectare şi utilizare, începând de la instalarea driverului până la setarea locală a echipamentului.

CONCLUZIE

Edimax MFP & Printer Server este un echipament de reţea interesant, care permite partajarea simplă nu doar a unei imprimante ci şi a unui scanner, un fax sau al unui cititor de carduri.

Preţ	Garanţie	Contact
269 Lei	24 luni	pcfun.ro

Detalii tehnice

Conectori: 1xWAN, 1xWLAN, 1xUSB 2.0 • Standarde suportate: 802.11b/g, Ethernet, IP, LPR, IPP, RAW • Conectare Wi-Fi: infrastructure, ad-hoc • Administare: Web

Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 8.5

8.75

Netgear
SC-101





SC-101 este o soluţie de stocare pentru utilizatorii casnici, care permite utilizarea a două hard-disk-uri clasice de 3.5" prevăzute cu conector IDE, pentru a oferi un spaţiu suplimentar tuturor utilizatorilor din reţea. Acesta poate fi utilizat fie pentru back-up (care poate fi facilitat şi de către soluţia software livrată în pachet), fie ca simplu spaţiu de stocare suplimentar. Singurele cerinţe ale producătorului sunt utilizarea unui server DHCP în reţea şi utilizarea unor discuri fixe ATA6 sau superioare (acestea nefiind incluse în pachet).

Cele două discuri locale pot fi utilizate împreună, pentru maximizarea capacităţii de stocare, sau într-o configuraţie RAID 1, pentru maximizarea securităţii datelor. Din păcate, echipamentul utilizează un sistem de fişiere proprietar, acesta nefuncţionând decât în cadrul unui echipament SC-101. Instalarea este simplă, utilitarul Netgear Storage Central Manager ghidând utilizatorul pas cu pas. Odată finalizat procedeul, utilizatorul va observa în Windows Explorer un nou disc, cu această ocazie remarcându-se că unitatea este de tip Storage Area Network, şi nu Network Attached Storage, aşa cum ne-am fi aşteptat, ceea ce înseamnă că nu utilizatorul nu va beneficia de funcţii avansate precum UPnP, FTP Server sau Media Streaming Server.

CONCLUZIE

Netgear SC-101 este o soluţie extensibilă, permiţând implementarea rapidă a unei soluţii de stocare centralizată în mediul casnic, fără investiţii financiare deosebite.

Preţ	Garanţie	Contact
333 Lei	24 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Conectori: 1xLAN Ethernet · Stocare: 2x3.5" IDE HDD ATA6 (neincluse în pachet) · Standarde: IEEE 802.3, IEEE 802.3m · Protocoale: TCP/IP, DHCP, SAN

Performanţe

Performanţă: 9 · Dotări: 8 — **8.50**

Nikon
D60





Nikon D60 reprezintă ultimul model DSLR din segmentul entry-level lansat de gigantul japonez, care vine în continuarea modelului D40x.

Aparatul foloseşte un senzor CCD de 10.2MP împreună cu tehnologia de procesare a imaginii EXPEED şi motorul de culoare Nikon 3D Color Matrix Metering II. D60 are aproape acelaşi corp, mecanică, caracteristici şi structură a meniului ca modelele D40 şi D40x. O noutate o reprezintă sistemul de curăţare a senzorului şi sistemul Airflow Control care ajută la îndepărtarea prafului. Camera dispune de un ecran de 2.5 inch excelent cu unghiuri de vizibilitate de 170 de grade, este dotată cu un senzor ce închide ecranul la apropierea ochiului de vizorul aparatului şi roteşte cu 90 de grade imaginea afişată pe ecran odată cu rotirea aparatului în modul portret.

D60 are senzitivitatea ISO nativă de 100 şi poate captura fotografii în rafală cu o viteză de 3 fps. Kit-ul standard vine cu un obiectiv AF-S DX NIKKOR 18-55mm f/3.5-5.6G VR care are integrat sistemul de reducere a vibratiilor, astfel mărind viteza cu care se pot captura fotografiile. Pozele realizate cu D60 sunt clare, au culori vii, iar zgomotul de imagine este puţin vizibil chiar şi la senzitivităţi ISO mari. În modul Macro, aparatul s-a descurcat foarte bine, iar focusul manual al aparatului a fost foarte precis.

CONCLUZIE

Nikon D60 este un DSLR destinat în special profesioniştilor sau fotografilor avansaţi care doresc un aparat foto cu calităţi deosebite.

Preţ	Garanţie	Contact
2399 Lei	24 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Rezoluţie senzor: 10MP · Tip senzor: 23.6 x 15.8 mm CCD · Dimensiuni: 126 x 94 x 64 mm · Tip card: SD/SDHC · Rezoluţie maximă: 3872 x 2592 · Greutate: 495g · ISO: 1600 (3200=HI)

Performanţe

Performanţă: 9.5 · Dotări: 9 — **9.25**

Razer
Lachesis Banshee Blue





Razer este cel mai faimos producător de periferice dedicate pasionaţilor de jocuri şi celor care doresc performanţe deosebite.

Lachesis este modelul de top oferit la ora actuală de Razer şi este disponibil în două versiuni: Banshee Blue cu LED-uri albastre şi Phantom White cu LED-uri albe. Detaliile tehnice ale acestui mouse sunt impresionante. Senzorul cu care este dotat este de tipul 3G Laser, având o rezoluţie de 4000dpi. De asemenea, acest model este dotat cu 32KB de memorie internă Razer Synapse, iar toate cele nouă butoane sunt programabile. Senzitivitatea poate fi ajustată cu ajutorul a două butoane plasate deasupra rotiţei de scroll. Senzorul funcţionează întotdeauna la aceeaşi capacitate. Timpul de răspuns specificat de producător este de o milisecundă.

Design-ul acestui mouse este ambidextru. Cu toate acestea, cele două butoane principale au o lăţime apreciabilă, unii utilizatori putând fi incomodaţi de acest aspect. Picioruşele sunt fabricate din teflon şi uşurează considerabil forţa necesară pentru a mişca mouse-ul. Este necesară o perioadă de acomodare cu acest periferic înainte de a putea fi apreciat la adevărata sa valoare. Precizia este excelentă, iar performanţele vor fi cu siguranţă apreciate de către gameri.

CONCLUZIE

Razer Lachesis se adresează celor care doresc performanţe extreme în jocuri în general şi în shootere 3D în mod special.

Preţ	Garanţie	Contact
301 Lei	24 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Număr butoane: 9 · Tip senzor: 3G Laser · Rezoluţie maximă: 4000dpi · Interfaţă: USB 2.0 · Acceleraţie maximă: 25g · Lungime cablu: 2.33m · Memorie internă: 32KB

Performanţe

Performanţă: 9.8 · Ergonomie: 9.4 — **9.60**

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă overclocking	Notă dotări	Testat în
LGA775 - High End												
1	ASUS Blitz Extreme	**9.29**	Intel P35	1333MHz	12	2	2xGigabit	3.72	3.73	1.32	0.50	XPC94
2	ASUS P5E3 Deluxe WiFi-AP @n	**9.29**	Intel X38	1600MHz	10	2	2xGigabit	3.68	3.78	1.35	0.48	XPC93
3	EVGA 132-CK-NF78-A1	**9.23**	NVIDIA nForce 780i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.48	4.01	1.36	0.39	XPC96
4	Gigabyte GA-X48T-DQ6	**9.21**	Intel X48	1600MHz	12	2	2xGigabit	3.54	4.10	1.19	0.39	XPC96
5	ASUS Maximus Extreme	**9.08**	Intel X38	1600MHz	12	2	2xGigabit	3.67	3.69	1.30	0.42	XPC94
6	ASUS P5K3 Premium Black Pearl	**9.03**	Intel P35	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.57	3.70	1.32	0.42	XPC91
7	ASUS Blitz Formula	**9.01**	Intel P35	1333MHz	12	2	2xGigabit	3.70	3.61	1.31	0.39	XPC91
8	ASUS Striker Extreme	**8.99**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.71	3.60	1.28	0.40	XPC89
9	Gigabyte N680SLI-DQ6	**8.96**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	3	4xGigabit	3.70	3.59	1.26	0.41	XPC89
10	ABIT IP35 PRO	**8.95**	Intel P35	1333MHz	12	2	2xGigabit	3.61	3.64	1.31	0.40	XPC94
11	ASUS P5K Deluxe WiFi-AP	**8.93**	Intel P35	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.69	3.61	1.27	0.36	XPC89
LGA775 - Mainstream												
1	ASRock 4Core1600P35-WiFi+	**8.92**	Intel P35	1600MHz	10	2	1xGigabit	3.54	3.75	1.23	0.41	XPC95
2	GIGABYTE P35-DS3R	**8.89**	Intel P35	1333MHz	12	-	1xGigabit	3.70	3.60	1.29	0.33	XPC89
3	MSI P35 Neo	**8.84**	Intel P35	1333MHz	12	2	1xGigabit	3.64	3.60	1.25	0.35	XPC89
4	EVGA nForce 650i Ultra	**8.80**	NVIDIA nForce 650i Ultra	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.68	3.53	1.29	0.30	XPC89
5	Foxconn P35AX-S	**8.80**	Intel P35	1333MHz	12	-	1xGigabit	3.58	3.64	1.27	0.31	XPC92
6	Albatron PX650i ULTRA	**8.79**	NVIDIA nForce 650i Ultra	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.69	3.50	1.28	0.29	XPC89
7	ABIT Fatal1ty FP-IN9 SLI	**8.77**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.69	3.55	1.23	0.30	XPC89
8	MSI P6N SLI Platinum	**8.74**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	2	1xGigabit	3.67	3.52	1.20	0.35	XPC89

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	**9.60**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	**9.56**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	**9.50**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	**9.48**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	**9.46**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	GIGABYTE GA-M59SLI-S5	**9.38**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	GIGABYTE GA-M57SLI-S4	**9.15**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	**9.01**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	**9.08**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	**9.07**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	**8.98**	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	GIGABYTE GA-M55plus-S3G	**8.93**	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	**8.90**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	**8.73**	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	**8.45**	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	**8.23**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	**8.23**	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	**8.21**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79

DVD Writere

		Verdict	Interfață	Citire CD/DVD	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD+R/DVD-R	Performanță CD	Performanță DVD	Calitate scriere	Dotări	Testat în
1	PHILIPS SPD6003BD	**8.31**	IDE	48X/16X	48X/24X	18X/18X	8.76	7.92	8.5	8	XPC91
2	HP DVD1040I	**8.30**	IDE	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.60	7.99	8.5	8	XPC91
3	PLEXTOR PX-810SA	**8.28**	SATA	40X/16X	40X/32X	18X/18X	7.63	9.69	8.0	2	XPC91
4	SAMSUNG SH-S202H	**8.07**	IDE	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.40	9.04	7.5	2	XPC91
5	OPTIARC AD-7173A	**8.05**	IDE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	7.64	8.60	8.0	6	XPC91
6	PLEXTOR PX-810UF	**8.04**	USB, FIREWIRE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	6.70	8.91	8.0	8	XPC91
7	OPTIARC AD-7170S	**7.85**	SATA	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.05	8.60	8.0	0	XPC91
8	SAMSUNG SH-S183L	**7.74**	SATA	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.63	8.58	5.5	10	XPC91
9	SAMSUNG SH-S203B	**7.71**	SATA	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.59	9.05	6.5	0	XPC91
10	OPTIARC AD-5170A	**7.69**	IDE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.02	8.59	7.5	0	XPC91
11	LG GSA-E40L	**7.63**	USB	48X/16X	48X/32X	18X/18X	6.60	8.33	7.5	8	XPC91
12	LG GSA-H54L	**7.61**	IDE	48X/16X	48X/32X	18X/18X	8.62	7.39	7.0	8	XPC91

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă ergonomie	Testat în
Tuner TV intern								
1	Leadtek WinFast PxDVR3200 H	**9.10**	CX23885+CX23417+Intel CE6353	9.0	9.0	9.0	10.0	XPC94
2	Leadtek WinFast DTV2000 H	**9.00**	CX23881+CX22702	8,5	8,0	7,5	10,0	XPC95
3	Compro VideoMate T750	**8.80**	SAA7135ML	9.0	10.0	7.0	8.0	XPC94
4	AVermMedia AVerTV Hybrid Speedy PCI-E	**8.60**	SAA7136E	9.0	8.0	8.0	10.0	XPC94
5	Leadtek WinFast PxPVR2200	**8.50**	Conexant 23885+23417	9.0	8.0	7.5	10.0	XPC94
6	Compro VideoMate E650	**8.30**	CX23885	8.5	10.0	7.0	8.0	XPC94
7	Compro VideoMate X500	**8.20**	CX23883	8.5	10.0	5.0	8.0	XPC94
8	AVerMedia AverTV Hybrid+FM PCI	**8.20**	SAA713HL	8.0	9.0	7.5	8.5	XPC94
9	Leadtek WinFast PVR 3000 Deluxe	**8.15**	CX23416 + NEC D64015AGM	8.5	7.5	7.5	10.0	XPC94
10	Inno3D SmartTV-DX	**7.70**	CX23883	9.0	9.0	3.5	7.0	XPC94
11	Leadtek WinFast PxTV1200	**7.45**	CX23885+ Xceive silicon tuner	9.0	6.5	4.5	10.0	XPC94
12	AVerMedia Aver TV Hybrid Super 007	**7.25**	SAA7131E	7.0	8.0	6.5	7.5	XPC94
13	Compro VideoMate E300	**7.15**	CX23885	8.0	8.0	4.5	6.5	XPC94
14	AVerMedia AverTV Super 007	**6.95**	SAA7131E	7.0	8.0	5.0	7.5	XPC94
15	Leadtek WinFast TV2000 XP Xpert	**6.90**	CX2388X	6.5	7.0	6.0	10.0	XPC94
16	Compro VideoMate X50	**6.65**	CX23880	7.5	7.0	4.5	6.5	XPC94
Tuner TV extern								
1	Pinnacle PCTV Dual DVB-T Diversity Stick	**86.4**	USB2.0	98	94	65	60	XPC83
2	Leadtek WinFast Walkie TV	**85.4**	USB2.0	90	90	65	94	XPC83
3	Compro VideoMate U890	**85.2**	USB2.0	90	88	70	92	XPC90
4	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.8**	USB2.0	90	88	65	94	XPC83
5	Conceptronic USB 2.0 Digital TV	**84.4**	USB2.0	98	94	40	90	XPC83
6	AverMedia AVerTV USB2.0 Plus	**82.4**	USB2.0	90	88	65	70	XPC83
7	Pinnacle PCTV Analog Pro USB	**78.6**	USB2.0	88	88	55	60	XPC83
8	Hercules Smart TV USB2	**77.2**	USB2.0	84	82	55	80	XPC83
9	Compro VideoMate U900	**74.4**	USB2.0	80	78	55	80	XPC83
10	KWORLD USB 2.0 Combo TV BOX	**66.5**	USB2.0	70	65	55	80	XPC83

Routere wireless

		Verdict	Viteză 802.11b Mbps	Viteză 802.11g Mbps	Viteză 802.11n Mbps	Viteză WAN Mbps	Notă facilități	Notă perfomanță	Testat în
1	D-Link DIR-655	**7.71**	5.60	19.4	68.8	88.1	3.20	4.51	XPC90
2	Trendnet TEW-633GR	**7.57**	4.92	20.8	101	77	3.04	4.53	XPC92
3	SMC WBR14-N2	**7.42**	5.65	19.2	58.1	87.8	3.04	4.38	XPC90
4	Trendnet TEW-511BRP	**7.24**	5.80	22.2	-	65.3	2.88	4.36	XPC90
5	Asus WL-700Ge	**7.10**	4.90	20.8	-	57.1	3.12	3.98	XPC90
6	Planet WRT-415	**7.01**	6.10	16.1	-	63.2	2.56	4.58	XPC90
7	D-Link DI-624	**7.00**	5.01	18.7	-	82.2	2.88	4.12	XPC90
8	Edimax BR-6504N	**6.98**	4.86	21.5	57.2	68.1	2.96	4.02	XPC90
9	Trendnet TEW-452BRP	**6.93**	5.45	18.4	-	72.3	2.72	4.21	XPC90
10	Siemens Gigaset SE551	**6.90**	6.12	19.2	-	68.0	2.96	3.94	XPC90
11	Linksys WRT-150N	**6.90**	4.88	19.7	45	77.9	2.88	4.02	XPC91
12	MSI RG60SE	**6.86**	5.31	21.6	-	73.5	2.64	4.22	XPC90
13	Netgear KWGR614	**6.76**	5.10	20.1	-	90.1	2.72	4.04	XPC90
14	USR 5461	**6.34**	5.53	23.2	-	54.4	2.40	3.94	XPC90
15	Linksys WRT54GL	**6.29**	4.80	20.7	-	47.9	3.04	3.25	XPC90
16	Edimax BR-6215SGR	**6.19**	4.50	24.9	-	39.8	3,20	2.99	XPC93
17	Qubs QA705401WG	**6.15**	5.60	21.7	-	62.0	2,65	3.59	XPC93
18	Draytek Vigor 2910vg	**5.88**	5.23	14.2	-	28.0	3.28	2.60	XPC90
19	Zio WLB5254AIP	**5.77**	4.89	20.8	-	65.6	2.48	3.29	XPC90

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Samsung SyncMaster 940BW	**7.19**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	DVI, D-SUB	42W	-	XPC86
13	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
14	BenQ FP92Wa	**7.14**	700:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB	45W	-	XPC86
15	BenQ FP93E S	7.07	800:1	300cd/mp	5ms G to G	DVI, D-SUB	50W	Boxe stereo	XPC87
16	XEROX XA3-19	7.05	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79

Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	HDTV	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Enthusiast													
1	ASUS EN8800GTX Aquatank	**7.21**	G80GTX	630MHz	768MB	384 biti	2060MHz	2xDVI	Da	7.09	6.97	9.0	XPC90
2	Leadtek WinFast PX8800 Ultra	**7.02**	G80U	612MHz	768MB	384 biti	2160MHz	2xDVI	Da	7.05	6.93	7.5	XPC90
3	Gigabyte GV-NX88U768H-B	**6.95**	G80U	612MHz	768MB	384 biti	2160MHz	2xDVI	Da	7.10	7.04	6.0	XPC90
4	ASUS EN8800GTX	**6.82**	G80GTX	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.92	6.66	7.5	XPC90
5	Galaxy GF8800GTX	**6.72**	G80GTX	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.65	6.85	7.0	XPC90
Performance													
1	EVGA e-GeForce 8800GT 512MB SSC	**7.29**	G92GT	700MHz	512MB	256 biti	2000MHz	2xDVI	Da	7.10	7.44	7.0	XPC96
2	ASUS EN8800GT TOP	**7.27**	G92GT	700MHz	512MB	256 biti	2000MHz	2xDVI	Da	7.13	7.31	7.5	XPC94
3	Leadtek WinFast PX8800GT TDH Extreme	**7.09**	G92GT	680MHz	512MB	256 biti	2000MHz	2xDVI	Da	7.01	7.22	6.5	XPC94
4	Gainward BLISS 8800GT Golden Sample 512MB	**7.08**	G92GT	650MHz	512MB	256 biti	1900MHz	2xDVI	Da	7.01	7.04	7.5	XPC96
5	Mushkin GeForce 8800GT XP Overclocked Edition	**7.06**	G92GT	700MHz	512MB	256 biti	1950MHz	2xDVI	Da	6.99	7.10	7.0	XPC96
6	MSI NX8800GT-T2D512E-OC	**7.02**	G92GT	660MHz	512MB	256 biti	1900MHz	2xDVI	Da	6.99	7.09	6.7	XPC94
7	Leadtek PX8800 GTS 512MB	**6.88**	G92GTS	650MHz	512MB	256 biti	1940MHz	2xDVI	Da	7.07	7.02	5.5	XPC96
8	Palit Radeon HD 2900XT	**6.37**	R600	740MHz	512MB	512 biti	1650Mhz	2xDVI	Da	6.49	6.03	8.0	XPC90
9	Sapphire HD 2900 XT	**6.24**	R600	740MHz	512MB	512 biti	1650Mhz	2xDVI	Da	6.42	5.68	9.0	XPC90
10	EVGA e-GeForce 8800GS 384MB	**5.93**	G92GS	550MHz	384MB	192 biti	1600MHz	2xDVI	Da	6.23	5.60	7.0	XPC96
11	EVGA e-GeForce 8800GTS 320MB KO ACS3	**5.85**	G80GTS	588MHz	320MB	320 biti	1840MHz	2xDVI	Da	6.61	5.62	5.0	XPC90
12	ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	**5.71**	G80GTS	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Da	6.20	5.34	6.5	XPC90
13	Galaxy GF8800GTS	**5.69**	G80GTS	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Da	6.25	5.36	6.0	XPC90
14	Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH	**5.69**	G80GTS	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Da	6.16	5.40	6.0	XPC90
15	Leadtek WinFast PX8800 GT	**5.56**	G92GT	600MHz	512MB	256 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.89	4.91	5.5	XPC95
16	XFX PV-T80G-GHF4	**5.50**	G80GTS	500MHz	320MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Da	6.17	5.24	5.0	XPC90
17	Sapphire HD 3870	**5.38**	RV670	775MHz	512MB	256 biti	2250MHz	2xDVI	Da	6.39	4.28	9.0	XPC94
18	GeCube GC-XHD3870XTG4-E3	**5.34**	RV670	800MHz	512MB	256 biti	2440MHz	2xDVI	Da	6.49	4.40	7.5	XPC95
19	ASUS EAH3850 TOP	**4.92**	RV670	730MHz	256MB	256 biti	1900MHz	2xDVI	Da	6.11	3.81	8.0	XPC96
20	GeCube GC-HD3850PG3-D3	**4.83**	RV670	670MHz	256MB	256 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.02	3.95	6.5	XPC95
Mainstream													
1	Gainward BLISS 9600GT PCX 512MB	**5.72**	G94GT	650MHz	512MB	256 biti	1800MHz	2xDVI	Da	6.43	5.57	4.5	XPC96
2	PowerColor X1950 PRO 512MB AC2	**4.13**	R570	600MHz	512MB	256 biti	1300MHz	2xDVI	Da	4.22	3.94	5.0	XPC91
3	Leadtek WinFast PX8600 GTS TDH	**3.89**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.91	2.86	7.0	XPC90
4	HIS H195PRF256DD-R	**3.89**	R570	575MHz	256MB	256 biti	1380MHz	2xDVI	Da	4.01	3.55	5.5	XPC91
5	XFX PV-T84G-UDD3	**3.85**	G84GTS	730MHz	256MB	128 biti	2260MHz	2xDVI	Da	5.09	3.05	5.0	XPC90
6	Gainward BLISS 8600GTS 512	**3.84**	G84GTS	675MHz	512MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.98	2.91	6.0	XPC90
7	Zotac 8600GTS AMP! Edition HDCP SPDIF	**3.81**	G84GTS	720MHz	256MB	128 biti	2200MHz	2xDVI	Da	5.06	2.74	6.5	XPC95
8	Gigabyte GV-NX86S256H	**3.69**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.90	2.87	5.0	XPC90
9	EVGA e-GeForce 8600 GTS	**3.68**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.96	2.90	4.5	XPC90
10	Biostar VR8603TS-21	**3.67**	G84GTS	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Da	4.88	2.89	5.0	XPC90
11	ASUS EAH2600XT D4/HTDI/256M/A	**3.62**	RV630	800MHz	256MB	128 biti	2200MHz	2xDVI	Da	4.18	2.87	6.5	XPC93
12	EVGA e-GeForce 8600GT Superclocked	**3.39**	G84GT	576MHz	256MB	128 biti	1500MHz	2xDVI	Da	4.56	2.54	5.0	XPC90
13	Leadtek WinFast PX8600 GT TDH	**3.29**	G84GT	540MHz	256MB	128 biti	1400MHz	2xDVI	Da	4.35	2.31	6.0	XPC90
14	ASUS EAH2600XT/HTDP/256M/A	**3.26**	RV630	800MHz	256MB	128 biti	1400MHz	2xDVI	Da	3.98	2.52	5.5	XPC94
15	ASUS EN8600GT Silent/HTDP/256M	**3.26**	G84GT	540MHz	256MB	128 biti	1400MHz	2xDVI	Da	4.25	2.30	6.0	XPC90
Entry Level													
1	Leadtek WinFast PX8500 GT TDH Extreme	**2.36**	G86GT	520MHz	256MB	128 biti	1400MHz	2xDVI	Da	2.93	1.47	6.0	XPC90
2	Leadtek WinFast PX8500 GT TDH	**1.95**	G86GT	490MHz	256MB	128 biti	800MHz	VGA, DVI	Da	2.41	1.21	5.0	XPC90
3	Foxconn 8500GT-256	**1.76**	G86GT	450MHz	256MB	128 biti	800MHz	VGA, DVI	Da	2.14	1.02	5.0	XPC90
4	GeCube GC-HD24XTL2-D3	**1.68**	RV610	700MHz	256MB	64 biti	1500MHz	VGA, DVI	Da	1.72	1.11	5.0	XPC90
5	Sapphire HD 2400 XT	**1.68**	RV610	700MHz	256MB	64 biti	1400MHz	VGA, DVI	Da	1.74	1.09	5.0	XPC90

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 96

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Aline Distribution Grup	021 217.56.56	www.aline.ro	PCCenter.ro	-	www.pccenter.ro
AROBS TRANSILVANIA SOFTWARE	0264 40.67.00	www.gps-auto.ro	pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	pcfactory.ro	021 410.40.60	www.pcfactory.ro
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	pcfun.ro	021 301.77.70	www.pcfun.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro	rcdistribution.ro	021 335.64.08	www.rcdistribution.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro	rqa.ro	021 311.74.74	www.rqa.ro
Flanco	021 203.81.00	www.flanco.ro	Soliton Computers	021 335.64.08	www.soliton.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Sony Center	021 242.72.72	www.sonycenter.ro
Lasting System	0256 20.12.78	www.lasting.ro	TNT Games	021 330.17.19	www.tntgames.ro
Maguay	021 210.38.09	www.maguay.ro	Tornado Sistems	021 206.77.40	www.tornado.ro
Media Galaxy	021 319.99.31	www.mediagalaxy.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

LEADTEK



Înregistrează meciurile echipei favorite!

LEADTEK
WinFast PxDVR3200 H



Chipset:	10bit (Conexant CX23885 + CX23417 + Intel CE6353)
Conectori:	Mini DIN 9-pin - Input Component video, Composite, S-Video
Dotări:	Telecomanda, teletext,
Radio:	FM (181 de posturi)
Captură video:	Compresie Hardware

LEADTEK
WinFast PxPVR2200



Chipset:	10bit (Conexant CX23885 + CX23417)
Conectori:	Mini MIN 9-pin - Input Component video, Composite, S-Video
Dotări:	Telecomanda, teletext
Radio:	FM (181 de posturi)
Captură video:	Compresie Hardware

LEADTEK
WinFast PxTV1200



Chipset:	10bit (Conexant CX23885)
Conectori:	Mini MIN 9-pin - Input Component video, Composite, S-Video
Dotări:	Telecomanda, teletext
Radio:	FM (181 de posturi)
Captură video:	Compresie Software

PCCENTER.RO

SKIN® energiedigitală

Str Ocna Sibiului nr. 46-48, București 1, 014011 **T** 021-316.82.00 **M** 0724.237.323 **F** 021-316.81.94 **@** skin@skin.ro **W** www.skin.ro

software & comunicații



Yahoo la răscruce

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Indiferent cât de celebru și puternic a devenit Google, un adevărat etalon al industriei online, Yahoo este un nume cu o greutate foarte mare. Este una dintre primele companii online, pentru cei mai mulți dintre noi aceasta reprezentând practic începutul Internetului, așa cum îl știm astăzi.

La începutul lunii februarie, o știre neașteptată, atât datorită valorii vehiculate cât și datorită numelor grele implicate, a încălzit liniile de comunicație și mințile cititorilor. Microsoft, încă liderul industriei software, a înaintat către Yahoo o propunere de achiziționare, suma propusă pentru tranzacție fiind de 44.6 miliarde dolari. Suma aceasta a fost stabilită pe baza valorii acțiunilor din ziua precedentă și valoarea premium adăugată, normală în cadrul tranzacțiilor de acest gen, de 62 de procente. Valoarea unei acțiuni Yahoo a ajuns astfel la 31USD, cu tot cu acest beneficiu suplimentar, aceasta fiind sub valoarea valorii unei acțiuni cu doar patru luni în urmă, când aceasta era cotată la 34.08USD.

Zvonurile despre o posibilă apropiere dintre Microsoft și Yahoo, bineînțeles inițiată de către primii, nu erau tocmai noi. Încă de la jumătatea anului 2006, primele zvonuri privind posibila încercare de consolidare a companiei Microsoft, în mod clar depășită de către Google în domeniul online, prin achiziția rivalului Yahoo, și-au făcut loc discret în cadrul canalelor de știri financiare. Cum discuțiile dintre cele două companii au rămas în spatele ușilor închise, cititorii au uitat repede de această poveste, care a fost redeschisă brutal la începutul lunii februarie 2008.

10 zile mai târziu, Yahoo a înaintat oficial scrisoarea prin care a refuzat oferta Microsoft, încheind astfel o perioadă agitată, în care valoarea acțiunilor Microsoft a scăzut, iar cea a acțiunilor Yahoo, după o mică șovăială, a crescut puternic. În acest răstimp, posibila fuziune dintre cei doi giganți, neașteptatul și atipicul pas făcut de Microsoft și modul în care posibila viitoare fuziune va afecta Internetul au fost principalele subiecte de discuții, atât pentru analiștii financiari consacrați, cât și pentru utilizatorii anonimi ai forumurilor și blog-urilor. După consumarea acestei etape, singurii nemulțumiți au fost acționarii Yahoo, o parte dintre aceștia exprimându-și obiecțiile față de acest refuz. Impactul lor însă a fost minim, acțiunile Yahoo ajungând la o valoare record apropiată de punctul maxim al anului trecut.

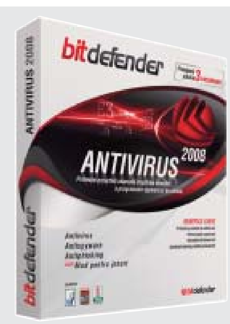
Povestea nu se va încheia însă în coadă de pește. Christopher Liddell, un fost bancher neo-zeelandez și artizanul din umbră al acestei agresive propuneri, nu se va opri aici. Consiliul de administrație al companiei Yahoo nu este singurul punct prin care se poate influența viitorul acestei achiziții, stimularea acționarilor pentru creșterea presiunii făcute asupra companiei fiind o cale alternativă, care ar putea fi mai eficientă.

Microsoft are însă de dus o luptă acerbă pentru acapararea actualului rival, precedenta încercare de înghițire a unei companii gigant, mai exact a celebrului producător de soluții informatice SAP, eșuând lamentabil și neputând fi prea încurajatoare. Chiar dacă se vor depăși obstacolele curente, asupra viitoarei companii Microsoft va plana spectrul amenințător al Departamentului de Justiție nord-american și a legilor antitrust. Ultimul, dar nu cel din urmă obstacol, va fi chiar compania Yahoo, care trece, după întoarcerea fondatorului Jerry Yang, printr-o restructurare masivă, menită să repună compania pe linia de plutire.





Pentru protecția eficientă a calculatorului instalați BitDefender Antivirus 2008 de pe DVD și introduceți cheia de mai jos:



DF684B35C8B4459FDB2B

TENDINȚELE VIITORULUI

Firefox, încotro?

În cadrul evenimentului Southern California Linux Expo, promotorul oficial și unul dintre managerii Mozilla Foundation, Chris Blizzard, a explicat direcțiile către care se va orienta fundația și modul în care va evolua browser-ul Firefox.

Acesta poate fi testat de pe acum, versiunea Beta2 a viitorului Firefox 3 fiind suficient de stabilă pentru a putea fi utilizată în mod curent. În afara modificărilor importante de interfață, care au afectat câmpul de căutare, bara de adrese, opțiunile sau managerul de favorite, acesta include modificări importante mai puțin vizibile. Utilizarea librăriilor grafice Cairo permite acum implementarea unor facilități interesante, cum ar fi posibilitatea de zoom în pagină, rasterizarea rapidă a imaginilor vectoriale, ceea ce va permite, în mediul Linux, integrarea mai bună cu restul aplicațiilor. De asemenea, viitorul Firefox mobil va elimina actualele limitări ale browserelor mobile, care nu respectă sau nu implementează deloc anumite standarde Web.

Dincolo de aceste detalii mai mult sau mai puțin tehnice, Blizzard și-a exprimat criticile și speranțele pe marginea evoluției Web-ului. Conform acestuia, tehnologiile proprietare precum Microsoft Silverlight sau Adobe AIR pot bloca dezvoltarea standardelor deschise, compania sa urmând să adopte o poziție fermă împotriva acestor tendințe, care ar putea limita libertatea dezvoltatorilor Web.



RIAA NU SE LASĂ ATÂT DE UȘOR

Filtrare agresivă antipiraterie



Fiecare știre despre o nouă conferință de presă sau declarație publică a organizației Recording Industry Association of America (RIAA) pare a fi desprinsă dintr-un film absurd, presărată cu umor mai mult sau mai puțin involuntar.

În cadrul unei conferințe, care a avut loc la începutul lunii februarie, managerul organizației, Cary Sherman, a afirmat că, deși filtrarea conexiunilor Internet de către furnizorii de servicii de gen a fost o idee bună, aceasta este insuficientă. Nici nu este de mirare că RIAA a ajuns la această concluzie. Criptarea conexiunilor cu chei de 128 biți și algoritmi puternici precum AES va face inutilizabil orice tip de filtru de acest tip, orice încercare de rezolvare a acestui impas fiind urmată de o reacție rapidă a clientului, stârnind astfel o cursă în care furnizorii de servicii Internet vor ieși mereu pe locul secund.

Ceea ce propune Sherman este implementarea algoritmilor în clienții de securitate desktop, aplicațiile multimedia sau în aplicațiile de partajare P2P, interceptând fișierele considerate ilegale înainte de transmiterea lor. Această idee este una bună, din punctul de vedere al organizației, dar imposibil de aplicat; nimeni nu va accepta o astfel de aplicație, indiferent de atitudinea sa față de piraterie. În aceste condiții, doar RIAA ne poate spune care este rostul acestor declarații.

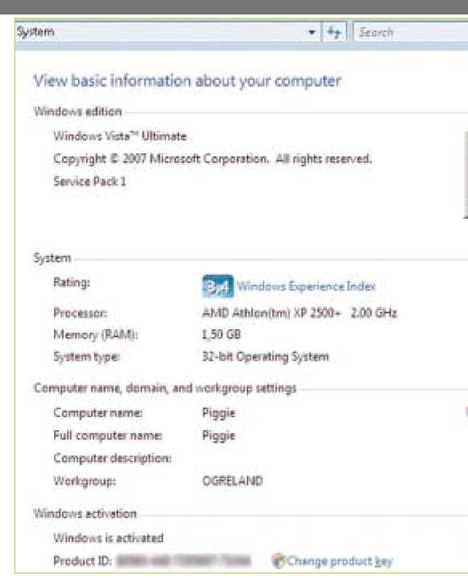
UTILIZATORII MAI AU DE AȘTEPTAT PÂNĂ LA JUMĂTATEA LUNII MARTIE

Windows Vista Service Pack 1 este gata

Mult așteptatul Service Pack pentru sistemul de operare Windows Vista a ajuns la final, acesta fiind gata pentru livrare. La începutul lunii februarie, acesta a fost finalizat și distribuit către producătorii de hardware și integratorii OEM, utilizatorii urmând să beneficieze de acesta ceva mai târziu. Conform programării Microsoft, după lansarea versiunii RTM din 4 februarie, va urma lansarea acestei actualizări pentru utilizatorii Volume Licencing, la începutul acestei luni, lansarea prin intermediul serviciului Windows Update ca actualizare opțională, după jumătatea acestei luni, și lansarea ca actualizare obligatorie, după jumătatea lunii aprilie.

Ce aduce însă nou Service Pack 1 pentru Windows Vista? În afară de subînțeleasa colecție a tuturor actualizărilor lansate de-a lungul perioadei trecute de la lansarea acestuia, Service Pack 1 va aduce și actualizare a kernel-ului Windows Vista, pentru a-l aduce la zi cu modificările efectuate în cadrul Windows 2008 Server. Alte două modificări interesante sunt posibilitatea integrării oricărui serviciu de căutare locală în cadrul câmpului dedicat din sistemul de operare și renunțarea, după cum am anunțat în numerele anterioare, la modurile deranjante de protecție a licențierii Reduced Functionality Mode și Non-Genuine State.

În plus, Service Pack 1 va dubla numărul perifericelor compatibile cu Windows Vista (ajunse acum la cifra de 80.000), mărirea numărului de aplicații compatibile și creșterea stabilității generale a sistemului, creșterea performanței la copiere și ajustarea fină a detestatului User Account Control, astfel încât acesta a devenit mai puțin vizibil și, bineînțeles, mai puțin deranjant.



LINUX PENTRU TELEFOANE MOBILE

LiMo, o altă șansă?

Symbian, urmat de Windows Mobile și Blackberry sunt platformele software principale adoptate de către producătorii de terminale mobile. Chiar dacă PC-urile noastre de toate zilele utilizează mai mult Linux, acesta a întârziat să convingă piața mobilă. Se pare că LiMo ar putea fi o a doua șansă.

În cadrul conferinței 3GSM de la Barcelona, Linux Mobile Foundation și-a anunțat intenția de a lansa un set complet de instrumente de dezvoltare software, care să permită oricărui producător de terminale sau aplicații pentru platformele mobile să utilizeze la întregul potențial puterea unei platforme Linux complet deschisă și adaptabilă.

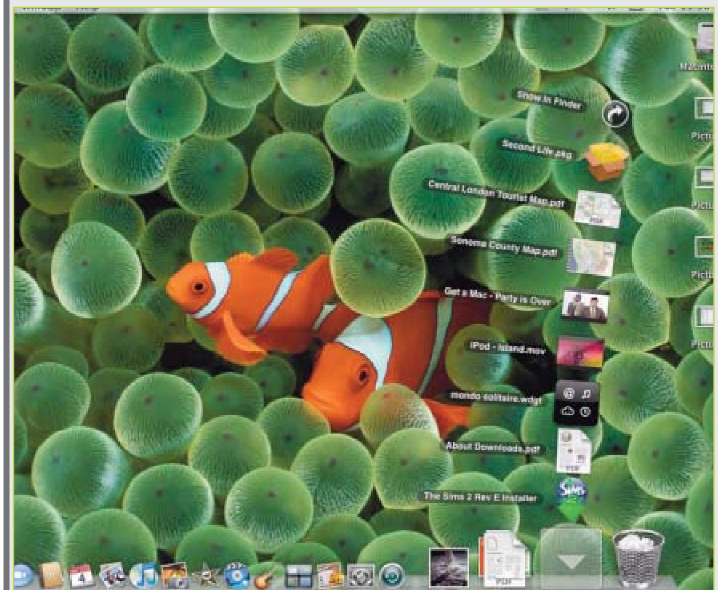
Varianta finală a acestui SDK va fi lansată în cursul lunii martie, varianta curentă fiind destinată prezentărilor publice. Până în acest moment, șapte producători și-au anunțat intenția de a lansa 18 terminale bazate pe această platformă, companii precum NTT DoCoMo, Motorola, NEC, Panasonic, sau Vodafone anunțându-și suportul pentru aceasta.

În afara aplicațiilor, dezvoltatorii independenți vor putea contribui la îmbunătățirea kernel-ului, datoria fundației fiind aceea de a menține și testa driverele necesare și interfața implicită. Ca în orice proiect open-source, toate modificările efectuate de parteneri se vor regăsi în codul sursă și, în mod evident, în orice alt terminal LiMo.



ACTUALIZĂRI PENTRU APPLE

Mac OS X 10.5.2



Mult așteptata și mediatizata versiune 10.5 a celebrului sistem de operare OS X a avut inițial unele probleme de stabilitate, utilizatorii plângându-se de probleme de stabilitate a conexiunii wireless sau instabilități ocazionale ale sistemului de operare.

A doua actualizare a sistemului de operare Apple aduce nu mai puțin de 80 de modificări și îmbunătățiri, principalele puncte fiind creșterea stabilității în condițiile rulării aplicațiilor scrise de terți și îmbunătățirea performanțelor și stabilității semnalului wireless. O serie de alte schimbări atacă aspectele vizuale criticate la lansare, introducând opțiunea de a opri transparența Menu Bar (reducând totodată și nivelul de transparență al celorlalte meniuri), creșterea performanței anumitor widget-uri care rulează în Dashboard, precum și introducerea modurilor de vizualizare de tip listă în cadrul Dock-ului.

Printre celelalte modificări se numără repararea problemelor din Finder, iChat și Mail, introducerea de opțiuni suplimentare pentru Time Machine, creșterea stabilității și vitezei modulului Preview din Finder.

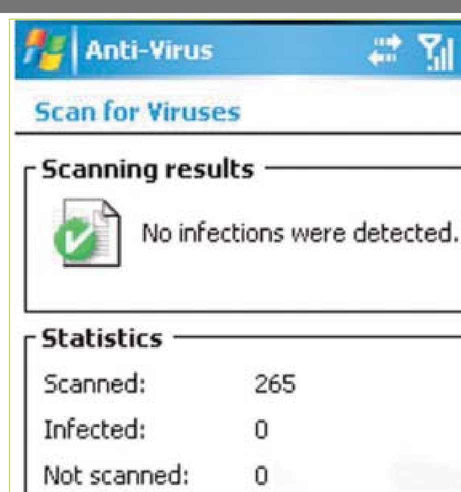
MCAFEE 2008 MOBILE SECURITY REPORT

Securitatea telefonului mobil

Dacă nu ați avut probleme de securitate în domeniul mobil sau nu ați auzit de vreo persoană care a avut astfel de probleme, nu este cazul să vă îngrijorați. Conform unui studiu întocmit de compania de securitate McAfee, 86.3 procente din numărul total de utilizatori sunt în aceeași situație.

Același studiu afirmă însă că securitatea terminalelor mobile nu este un subiect ușor de ignorat, chiar dacă incidentele din prezent sunt foarte rare. Numărul de terminale mobile cu acces Internet, bazate pe un sistem de operare deschis, este în creștere, ceea ce va permite și creșterea numărului de fișiere maligne scrise și distribuite. Dacă limitările platformei Java Mobile, singura care permitea rularea aplicațiilor pe terminalele clasice, au făcut ca aceste amenințări să fie aproape inexistente, sistemele de operare precum Symbian sau Windows Mobile schimbă radical datele problemei.

Mai mult de jumătate din utilizatorii acestor terminale se așteaptă ca soluțiile de securitate să fie preinstalate, preferând să lase în seama operatorului această grijă. Cei care utilizează în mod curent Internetul sunt ceva mai grijulii cu protecția datelor și executarea aplicațiilor necunoscute. Specialiștii în securitate sunt însă sceptici, așteptându-se ca securitatea companiilor să fie pusă la grea încercare în viitor, sursa amenințărilor fiind terminalele infectate ale angajaților, care pot afecta infrastructura din interior, prin intermediul conectivității wireless sau USB.



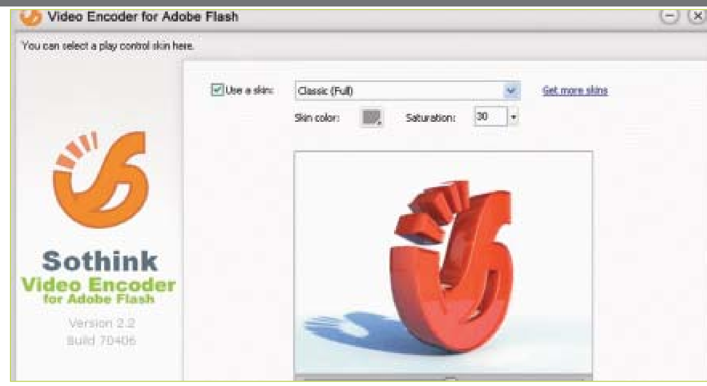
MULTIMEDIA CONTRA SECURITATE

Adobe Flash, noul inamic public numărul unu

Adobe Flash este liderul incontestabil multimedia al Internetului. Apărut acum 12 ani, acesta a devenit rapid o platformă preferată de dezvoltare a aplicațiilor media complexe datorită suportului pentru grafică vectorială și sunet, limbajul pentru scripturi ActionScript aducând și o interactivitate foarte bună. Se pare că tocmai aceste avantaje se întorc acum împotriva acestuia, specialiștii în securitate văzându-l acum ca pe următorul punct nevralgic al securității Web.

Alex Eckelberry, președintele și managerul companiei Sunbelt Software, afirmă că producătorii de aplicații maligne deja folosesc diverse buguri și breșe de securitate pentru a insera bannere publicitare nedorite în obiectele Flash. Mai mult, din cauză încapsulării conținutului în aceste obiecte și a imposibilității interacționării cu elementele interne, utilizatorii nu se pot apăra împotriva acestor abuzuri. Ultima actualizare a platformei Flash, care a avut loc în luna decembrie 2007, a rezolvat parțial aceste probleme, în acest moment existând însă și alte metode de inserare a codului malign.

Sandi Hardmeier, o specialistă australiană din domeniul securității, nu s-a sfiit să afirme că Adobe Flash este noua Mary Mallon, făcând o aluzie deloc subtilă la prima persoană infectată cu febră tifoidă din Statele Unite. Ea a criticat nu doar probleme de securitate, ci și modul intern de funcționare a acestei platforme, care, chiar dacă ar fi impecabil din punct de vedere al securității, tot nu ar putea împiedica un creator rău intenționat să insereze ce cod ar dori în obiectul Flash creat, utilizatorii neavând practic nicio

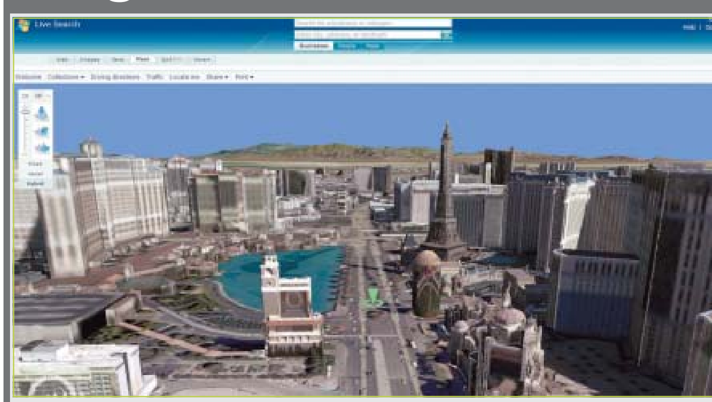


modalitate de evitare a conținutului acestuia, în afară de blocarea integrală a suportului Flash.

Replica producătorului Adobe nu a întârziat să apară. John Dowdell, un reprezentant Adobe, a declarat că problema este mult mai complexă decât simpla executare sau neexecutare a unor instrucțiuni. Conform acestuia, probleme reclamate de specialiști sunt bazate pe lipsa de discernământ a webmasterilor, care nu verifică rețelele publicitare care le furnizează bannerele sau anunțurile. Redirecționarea către alte site-uri sau executarea de cod malign se poate face nu doar prin intermediul acestui plug-in, ci și cu ajutorul unor cadre IFRAME invizibile, al unor scripturi JavaScript sau al unui applet Java.

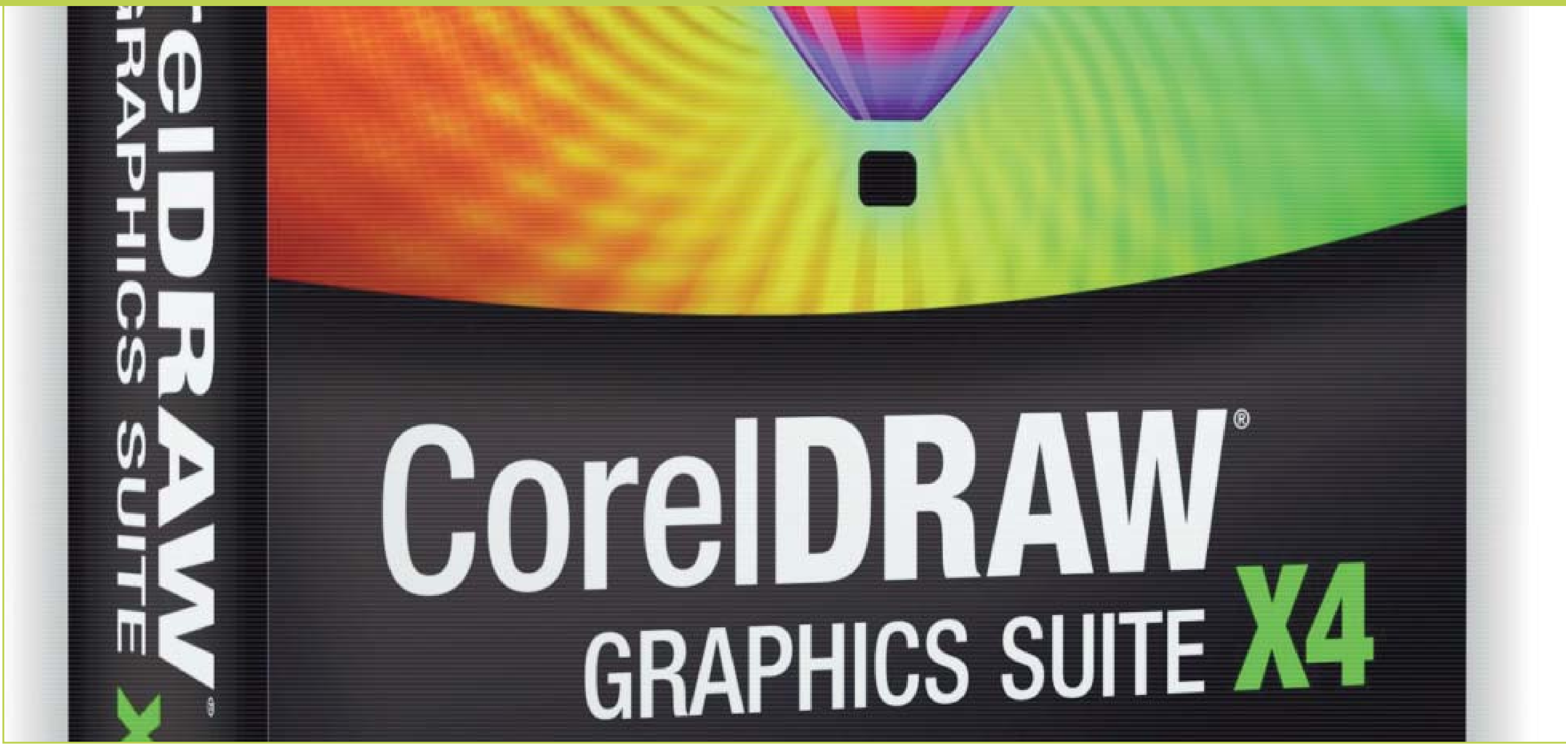
NOI ACHIZIȚII MICROSOFT

Caligari nu mai există



Compania Caligari, cunoscută mai ales datorită celebrei aplicații de grafică 3D TrueSpace, a fost achiziționată de către gigantul Microsoft. Pe lângă această aplicație celebră, care a cunoscut de curând o actualizare importantă, care i-a permis să ofere instrumente pentru crearea de caractere umanoide realiste, Caligari este și operatorul TruePlace, un mediu interactiv 3D, asemănător într-o anumită măsură cu celebrul Second Life. Primul care a anunțat transformarea bătrânei companii a fost chiar managerul acesteia, Roman Ormandy.

Conform acestuia, tehnologiile Caligari vor fi utilizate în cadrul proiectului Virtual Earth. O îmbinare între hărți, fotografii din satelit, fotografii aeriene și modele tridimensionale, Virtual Earth este baza tehnologică a căutărilor efectuate de Live Search Maps și a site-ului Virtual Earth, scopul fiind acela de a crea un mediu interactiv futuristic care să ofere informații vizuale bogate pentru căutarea de adrese, locuri de interes turistic sau simpla navigare în orașe.



CORELDRAW X4
CREATIVITATE PENTRU ORICINE

CorelDRAW este unul dintre cele mai celebre nume din industria graficii computerizate, suita de aplicaţii fiind, de mai bine de 15 ani, unul dintre pilonii creaţiei artistice digitale. Într-o permanentă concurenţă cu produsele Adobe, suita CorelDRAW nu a reuşit să devină, faţă de produse precum Illustrator sau Photoshop, un lider, dar a cucerit suficient de mulţi utilizatori pentru a fi considerat un punct de referinţă şi, de multe ori, o poartă mai accesibilă de intrare în acest domeniu de activitate. Va reuşi oare cea de-a 14-a ediţie a acestui produs celebru să convingă mai mulţi utilizatori, profitând şi de dispariţia rivalului Macromedia Freehand?

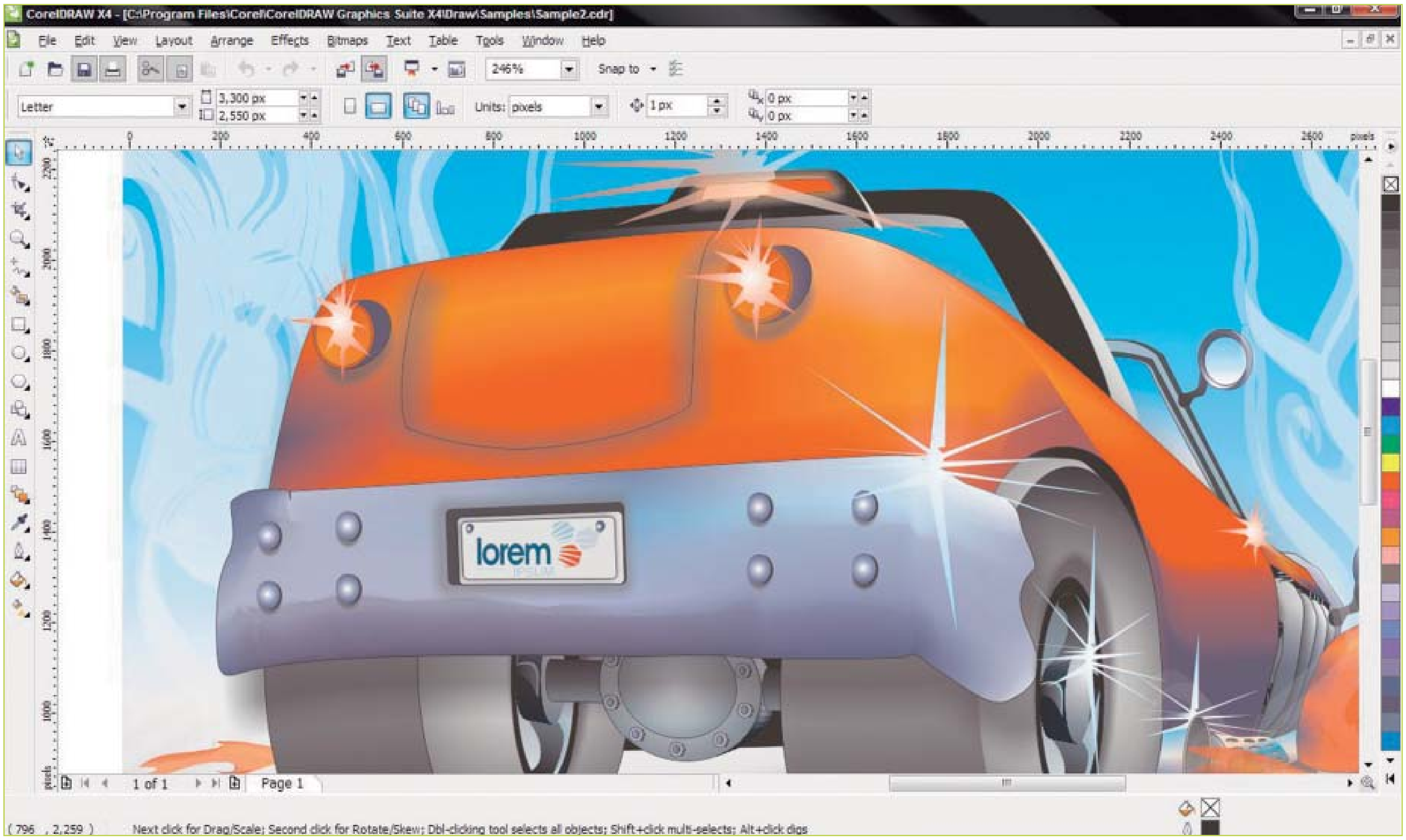
În anul 1985, Michael Cowpland a fondat compania Corel, a cărei activitate era comercializare de sisteme destinate nou apărutei industrii a graficii şi machetării computerizate: Desktop Publishing. Doi ani mai târziu, acesta a angajat doi dezvoltatori de aplicaţii software, care au avut ca sarcină dezvoltarea unei aplicaţii de grafică vectorială, care urma să fie oferit ca bundle pentru sistemele Corel. Doi ani mai târziu, prima versiune a aplicaţiei CorelDRAW a fost lansată, aceasta bucurându-se de un succes rapid, ajutat şi de apariţia ulterioară a sistemului de operare Windows 3.1, care permite utilizarea unei interfeţe grafice şi a fonturilor TrueType. Graţie acestui succes de piaţă, compania Corel s-a retras din activitatea de comercializare a produselor hardware, orientându-se exclusiv către aplicaţiile software de grafică.

În doar câţiva ani, produsul CorelDRAW a devenit un produs solid, care avea o serie de avantaje faţă de produsele concurente, cum ar fi editarea rapidă şi intuitivă a nodurilor, selectarea rapidă a culorilor, deformarea textului după linia unei curbe, degradeuri uşor de aplicat şi modificat în timp real, precum şi o serie posibilităţi de deformare a elementelor grafice, cum ar fi deformarea după direcţiile şi conturul unei plase 2D sau aplicarea unei perspective fără a necesita un simţ tridimensional deosebit.

În afara de aplicaţia de la care a pornit întreaga istorie Corel, de-a lungul timpului au apărut şi o serie de aplicaţii şi utilitare, CorelDRAW devenind practic o suită pentru grafică, mai degrabă decât o aplicaţie. Dintre aceste produse secundare, foarte puţine au supravieţuit pentru o perioadă mai lungă de timp, funcţiile lor fiind integrate în aplicaţia de bază, în alte produse grafice Corel sau abandonate. Printre acestea se regăsesc CorelSHOW, CorelCHART, CorelMOVE sau CorelDREAM, dedicate, după cum o arată şi denumirile acestora, creaţiei de prezentări, tabele, secvenţe video sau graficii 3D pentru amatori.

Bineînţeles, cel mai celebru produs din pachet, în afară de CorelDRAW, este Corel Photo-Paint. Apărut pentru prima dată în cadrul versiunii 3, acesta a devenit partenerul din umbră, dedicat însă editării graficii de tip rastru. Văzut mereu ca un rival pentru celebrul Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint nu a reuşit însă să cucerească prea mulţi utilizatori. Acesta a debutat ca un program complex, cu facilităţi revoluţionare pentru acele vremuri. În ultimii 10 ani însă, acesta a fost lăsat în urmă, rivalul Photoshop ocupând tronul şi refuzând să dea semne că ar vrea să-l părăsească prea curând.

Cu excepţia versiunii 6, care a fost prima suită dedicată platformelor pe 32 de biţi, dar care a avut atât de multe probleme încât i-a făcut pe unii utilizatori cu vechime să declare că de fapt



aceasta nici nu a existat, CorelDRAW a avut un drum ascendent constant. Această apreciere a fost însă valabilă doar pentru platforma Windows, utilizatorii sistemelor Apple, obișnuiți cu soluțiile Adobe și Macromedia, nearătându-se prea entuziasmați, fapt care a generat venituri mici din vânzări și abandonarea versiunilor pentru MacOS.

CORELDRAW X4

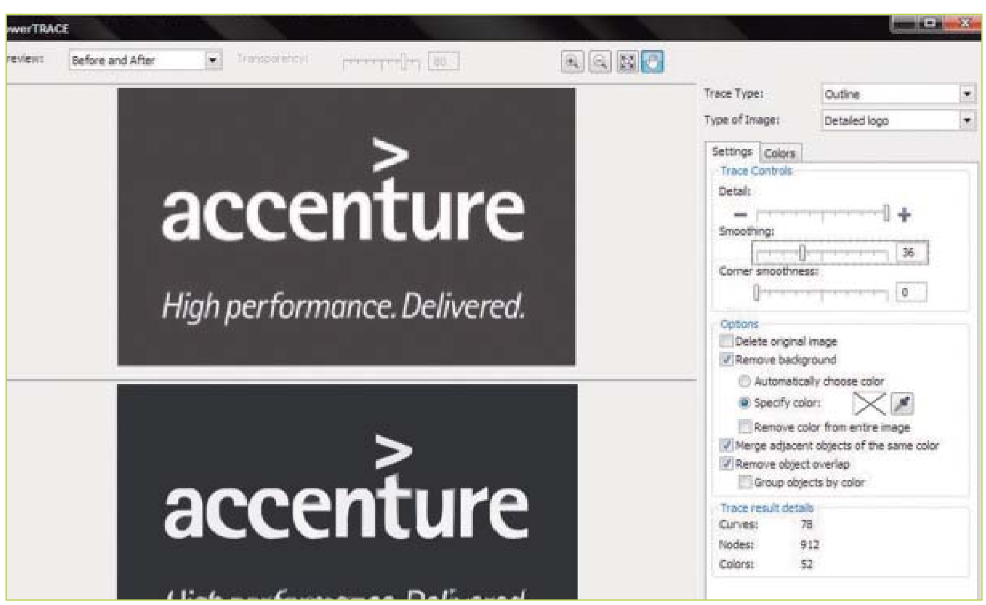
Această aplicație, chiar dacă nu a reușit să concureze mereu cu succes cu rivalii Illustrator sau Freehand, a cucerit mulți utilizatori datorită modului rapid, simplu și mai ales intuitiv de lucru. Acesta este un avantaj față de Macromedia Freehand, care oferă un mod greoi și precis de lucru, asemănător mai degrabă unei aplicații de Desktop Publishing, și față de Adobe Illustrator, care utilizează o interfață și un mod de lucru destul de rigid, neintuitiv și care abuzează de combinații de taste.

Dar, mai presus de aceste aspecte, care pot deveni subiective, de la un anumit punct, CorelDRAW oferă nu doar lucrul cu grafica vectorială, ci și facilități bune care aparțin unui alt domeniu, acela al Desktop Publishing-ului. De la bun început, CorelDRAW a putut lucra cu cantități mari de text, oferind posibilități avansate de machetare și, mai mult, posibilitatea creației documentelor cu mai multe pagini. Chiar dacă aceste operațiuni se pot efectua și în produsele rivale, Freehand va suferi scăderi dramatice de perfomanță, atunci când va lucra cu blocuri foarte mari de text, în timp ce Illustrator poate tipări documente cu pagini multiple doar cu ajutorul unor artificii de lucru.

Versiunea X4 aduce o serie de schimbări utile. Cel mai interesant, pentru cei care doresc o aranjare mai bună în pagină, este noul instrument dedicat creării de tabele. Acestea se bucură de o atenție deosebită, având chiar un meniu dedicat integral. Aceste tabele pot fi redimensionate din mers, se pot insera sau șterge rânduri și coloane și se pot aplica operațiuni mai deosebite, cum ar fi unirea unor celule sau spargerea acestora în alte celule. Bineînțeles, se pot modifica și atributele vizuale, cum ar fi chenare sau culori de fundal pentru celulele acestora.

De aceeași atenție se va bucura și modulul WhatTheFont, care permite selectarea unei arii care conține text, din cadrul unei imagini rastru, și încearcă, pe cât posibil, să recunoască fontul utilizat. Chiar dacă acesta nu este o noutate absolută, el bazându-se pe serviciul online oferit de compania BitStream de ceva timp, integrarea acestuia este mai mult decât binevenită.

Cei care lucrează în mod constant cu text vor aprecia noua facilitate de previzualizare a fonturilor și stilurilor acestora. Selectarea unui bloc de text și navigarea prin cadrul meniului vor determina aplicarea în timp real a mărimii, tipului și stilului fontului, fără a aplica efectiv schimbările; acestea se vor aplica doar la cererea utilizatorului. În această versiune a apărut, în



sfârșit, și posibilitatea de a oglindi un bloc de text, atât în plan orizontal, cât și vertical.

Ca de obicei, Corel oferă în cadrul pachetului software peste 1000 de fonturi TrueType și OpenType, care pot fi organizat cu ajutorul utilitarului Bitstream Font Navigator.

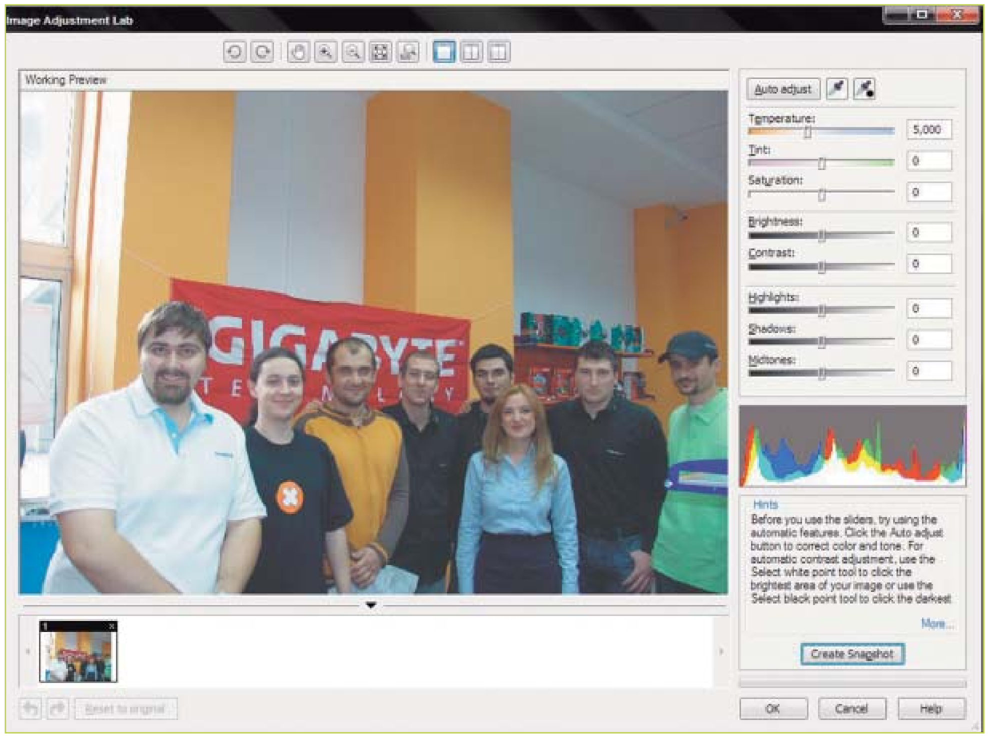
Oferit separat sub denumirea de CorelTRACE, modulul de vectorizare a imaginilor rastru a fost integrat în CorelDRAW odată cu versiunea X3. În noua versiune, acesta a fost îmbogățit cu un meniu contextual bogat, care oferă setări mai bogate, cum ar fi alegerea finalizării vectorizării sub forma unor curbe sau a unor obiecte grafice, după preferințele utilizatorului și specificul lucrării. În plus, există acum posibilitatea alegerii gradului de netezire automată a curbelor sau punctelor de inflexiune, precum și posibilitatea alegerii și modificării culorilor finale.

Utilizatorii avansați, care lucrează cu documente foarte complexe, vor aprecia noul mod de lucru al layerelor. Față de alte aplicații de acest gen, CorelDRAW X4 poate utiliza și layere și linii de ghidare independente pentru fiecare pagină, permițând astfel lucru mai ușor cu documentele cu pagini multiple și complexități diferite ale acestora.

Celelalte schimbări din cadrul aplicației nu sunt chiar atât de strălucitoare, dar sunt suficient de vizibile pentru a fi remarcate. Astfel, caseta de dialog care permite alegerea unui șablon nou a fost organizată pe categorii, permițând o vizualizare mai bună a detaliilor și aspectului și oferind și posibilitatea salvării rapide a unui fișier ca șablon. Suportul pentru alte formate a fost îmbunătățit, CorelDRAW putând importa acum documente Microsoft Word 2007, Microsoft Publisher 2007, Autocad, Corel Painter X, suportul pentru formatele Adobe PSD și PDF fiind actualizat conform ultimelor specificații.

PHOTO-PAINT X4

Slujitorul credincios, care era destinat pregătirii imaginilor raster sau editării acestora direct din CrelDRAW, a căpătat și el facilități și opțiuni noi, menite să șteargă momentul neplăcut de acum un an, când Photo-Paint X3 nu a avut parte de nicio modificare importantă.



Dacă Photo-Paint nu prea mai poate recupera dezavantajul față Adobe Photoshop, nu înseamnă că acesta poate fi ignorat chiar atât de ușor. Instrumente precum Interactive Fill, Image Spayer sau Paint Tool oferă posibilități artistice interesante, deoarece acestea fac trecerea către un alt gen de aplicații, cele de creație artistică. Bineînțeles, nu lipsesc instrumentele și facilitățile clasice pentru aplicațiile de editare raster. Mai mult, aplicația poate deveni o opțiune ieftină pentru procesarea digitală a fotografiilor datorită introducerii suportului pentru formatele RAW ale camerelor foto digitale.

În baza acestei extensii, utiliza pot importa fișiere la o calitate maximă și pot efectua ajustări nondistructive asupra acestora. Procesarea imaginii este ajutată acum și de implementarea histogramelor în timp real, care indică vizual modificările din gama tonalitățile coloristice în momentul editării. Curbele de ajustare a sunt mult mai flexibile acum, permițând adăugarea sau ștergerea nodurilor de control a curbei.

O altă modificare interesantă este apariția unor noi măști de tip Lens, care permit aplicarea unor efecte nondistructive, cum ar fi conversia la alb/negru, aplicarea unor efecte suplimentare, degradeuri sau diverse alte tipuri de ajustări ale contrastului, luminozității sau saturației.

Chiar dacă aceste noutăți sunt destul de reduse ca număr, acest pas înainte este binevenit pentru orice actual sau viitor utilizator CorelDRAW.

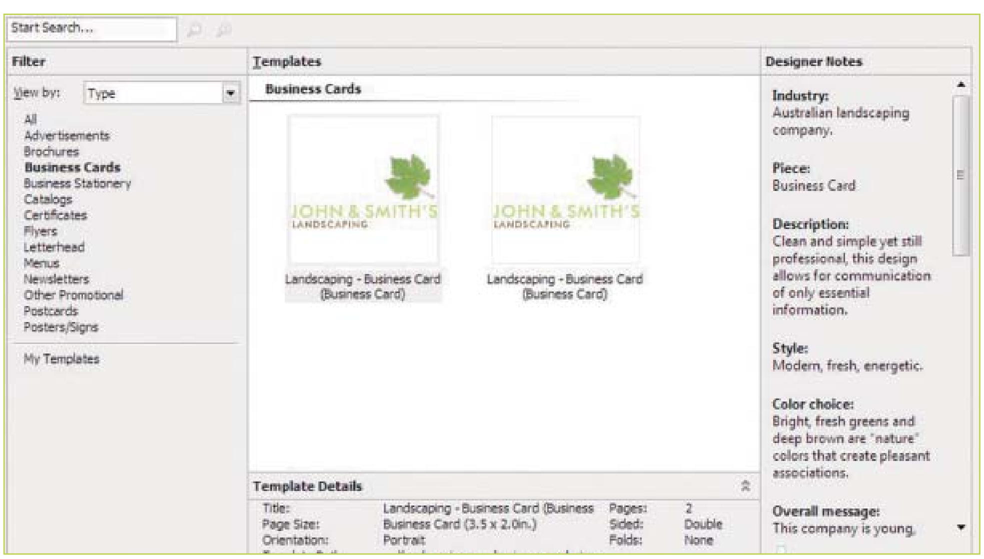
CE A MAI RĂMAS ÎN PACHET?

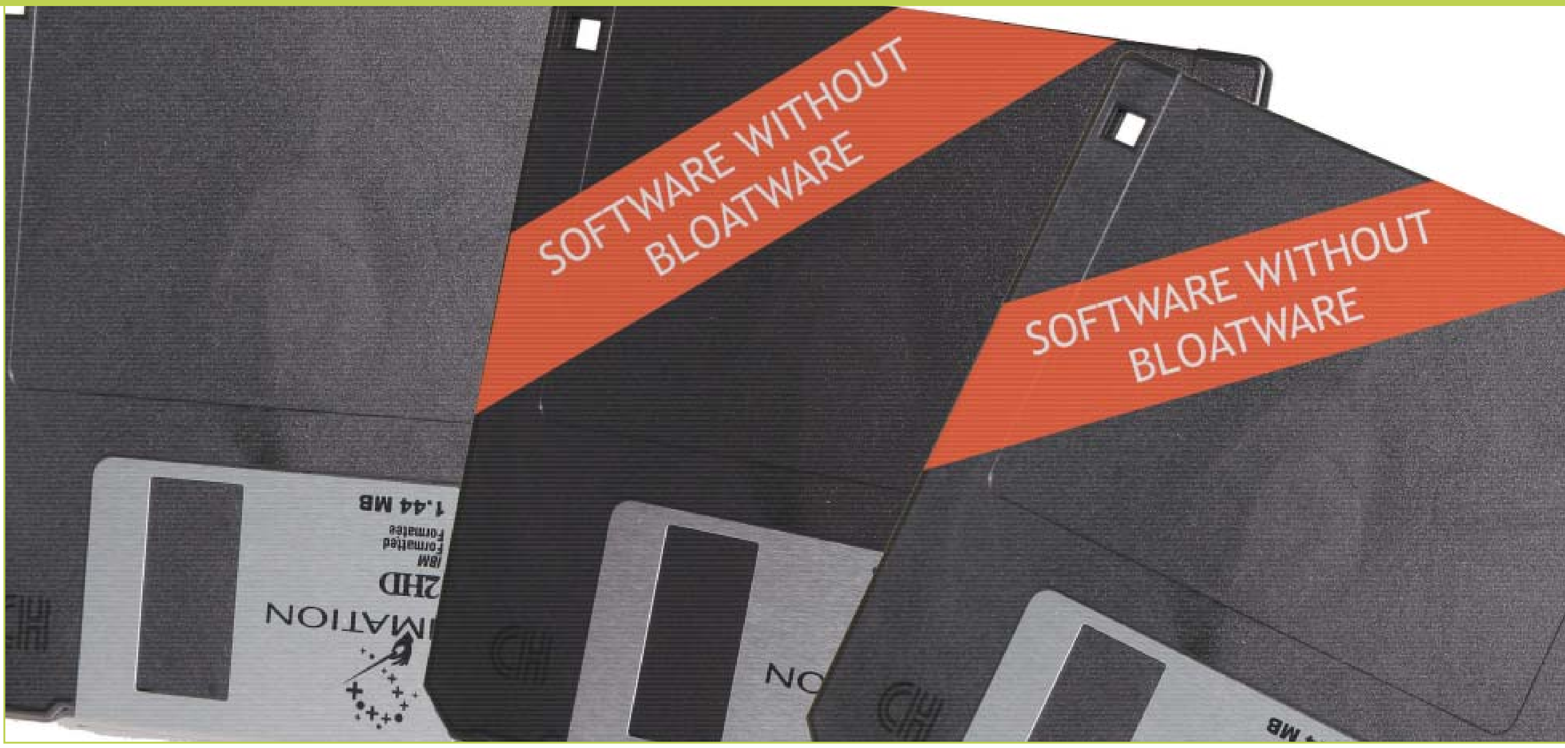
Singurele utilitare rămase în pachetul CorelDRAW X4 sunt CorelCAPTURE, un utilitar dedicat capturilor de ecran, Duplexing Wizard, un mic utilitar care ghidează pas cu pas utilizatorul pentru a facilita tipărirea față-verso pentru imprimantele care nu suportă nativ această facilitate și Service Bureau Profiler, destinat colectării resurselor, setărilor și documentelor necesare tiparului profesional. Bineînțeles, nu lipsește deja menționatul Font Navigator, un manager binecunoscut pentru fonturi.

O EDIȚIE BUNĂ

Chiar dacă noile facilități nu sunt o revărsare a cornului abundenței, acestea sunt destul de consistente pentru a justifica noul număr de versiune și prețul necesar pentru actualizare. Mai mult, această versiune s-a comportat foarte bine în timpul testării, eliminând problemele de performanță și stabilitate din cadrul versiunii precedente. Sperăm ca versiunea X4 să fie un punct de cotitură pentru compania Corel, care îi va permite să recâștige utilizatorii pierduți de-a lungul timpului.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro





APLICAȚII CU COLESTEROL

DRUMUL GREȘIT AL PRODUCĂTORILOR

Fiecare utilizator s-a lovit, cel puţin o dată, de o aplicaţie pe care o cunoaştea foarte bine, dar care, în timp, a evoluat nu doar sub forma îmbogăţirii facilităţilor şi opţiunilor, ci şi prin numărul de discuri al kit-ului de instalare, cerinţele pentru memoria de sistem sau spaţiu de stocare şi a performanţei globale. Atunci când utilizatorul realizează că fiecare actualizare cere mai mult decât oferă, se va ridica, în mod justificat, întrebarea "de ce?". De ce ajungem să plătim actualizări pentru facilităţi care nu ne interesează, care elimină opţiuni utile şi care îngenunchează un sistem modern fără nicio justificare? Răspunsul nu este unul foarte simplu.

Industria software, care a apărut practic la jumătatea anilor '70, s-a confruntat cu problemele generate de puterea scăzută de calcul şi capacităţile infime de stocare. Pentru a putea scrie aplicaţii competitive, programatorii au fost nevoiţi să drămuiască fiecare byte sau fiecare ciclu de tact, optimizând fiecare secvenţă de cod pentru a obţine performanţa maximă. Chiar dacă, la o analiză superficială, aceste aplicaţii sunt primitive (ceea ce este şi adevărat, dintr-un anumit punct de vedere), o a doua privire, mai atentă, poate observa facilităţile destul de bogate oferite de aplicaţiile care rulau într-un spaţiu de memorie de câteva sute de kilobiţi şi care necesitau doar o fracţiune din spaţiul, şi aşa restrâns, al unei dischete.

Această tendinţă a continuat şi în cursul anilor '80, datorită resurselor încă limitate ale sistemelor IBM sau Apple. Aplicaţiile celebre din această perioadă erau în general orientate către mediile de afaceri, unde funcţionalitatea primează în faţa facilităţilor suplimentare fără utilitate imediată sau a aspectului grafic.

Deoarece această tendinţă de aglomerare şi încărcare a aplicaţiilor şi sistemelor de operare, denumită Bloatware de către vorbitorii de limbă engleză, este una complexă şi generală, este greu de indicat o linie de demarcaţie care să indice clar "de aici a început această poveste". Totuşi, această tendinţă poate fi amplasată temporal undeva la începutul anilor '90, atunci când au fost întrunite trei condiţii esenţiale pentru dezvoltatorii software: popularitate, accesibilitate şi suport software. Chiar dacă au existat sisteme populare, sisteme suficient de puternice sau sisteme cu o interfaţă grafică bună, aceste trei condiţii nu au fost întrunite concomitent. Abia acum preţurile sistemelor au început să scadă suficient de puternic pentru a stimula achiziţionarea lor de către utilizatorii casnici, puterea de calcul a început să fie disponibilă în cantităţi suficiente, iar sistemele IBM şi clonele sale, cele mai populare, au primit primul sistem de operare accesibil care oferea o interfaţă grafică satisfăcătoare.

CAUZE ŞI EFECTE

Aşa cum creşterea puterii de procesare este acoperită de legea lui Moore, şi lumea software are o lege similară. Spre deosebire însă de prima, legea lui Wirth nu este deloc una încurajatoare. Conform opiniei unuia dintre personalităţile lumii IT, Niklaus Emil Wirth, părintele unor limbaje de programare (dintre care cel mai celebru este Pascal), ritmul în care aplicaţiile software devin mai lente este mai alert decât cel în care puterea de calcul creşte. Această lege poate fi chiar considerată o particularizare puţin mai elaborată a mult mai genericei legi Parkinson care, aplicată în domeniul IT, afirmă că cererea de resurse va creşte astfel încât să le acapareze în totalitate pe acestea. Dar care sunt totuşi cauzele care

generează acest fenomen.

Timpul de lansare a aplicațiilor a fost accelerat de concurența acerbă dintre companiile producătoare de software, din ce în ce mai numeroase. Dacă anii '80 impuneau o optimizare și testare riguroasă, atât datorită presiunii concurențiale mai scăzute, cât și necesității economisirii resurselor sărace, puterea enormă de calcul disponibilă în cadrul unui sistem obișnuit a zilelor noastre determină tratarea mult mai superficială a acestor operațiuni. Timpul și costurile cerute de această etapă sunt considerate ca fiind lipsite de rentabilitate, preferându-se economisirea lor pentru alte proiecte sau versiuni ulterioare.

Această concurență, în afara efectelor de micșorare a perioadelor de producție și reducere a costurilor, provoacă și o întrecere a dotărilor și facilităților aplicațiilor. Fiecare pas înainte făcut de un anumit produs al unei anumite companii va fi imediat copiat și integrat în produsele similare concurente, adăugându-se, bineînțeles, facilităților originale deja existente. Acest carusel al mimentismului software generează o acumulare forțată de opțiuni și facilități, care este, de multe ori, în contradicție cu cerințele de ergonomie și performanță cerute de către utilizatori. Tot acești utilizatori însă nu vor ezita să achiziționeze un produs care oferă mai multe facilități, uitând parcă, ca prin minune, de doleanțele pe care le au. Acest mod de achiziție a produselor software face dificilă atât analiza situație, cât și reacția optimă pentru companiile care doresc să rezolve această dificilă problema. Nu este de mirare că factorii decizionali consideră că integrarea noutăților este mai importantă decât optimizarea performanțelor, utilizatorii vor fi singurii pierzători, obligați să aleagă între două sau mai multe aplicații care devin concomitent tot mai mari și mai greoaie.

Tot viteza mare de dezvoltare cerută de către companiile producătoare de soluții software a determinat și dispariția treptată a interesului către limbajele de programare de nivel jos, considerate dificil de stăpânit. Apariția platformelor axate pe cod de tip managed, bazate pe programarea și utilizarea unei mașini virtuale sau a unui strat de abstractizare software, mai degrabă decât pe programarea efectivă a procesorului, duce la apariția unui cod dependent de prea multe librării externe, care ocupă resurse suplimentare și a cărui viteză de execuție este mai mică. Fiecare dintre aceste probleme conduce utilizatorul către achiziționarea unui sistem mai puternic fără ca acesta să primească ceva similar din punct de vedere valoric. Faptul că acesta primește o aplicație într-un timp mai scurt este un avantaj care trebuie contrabalansat cu cerințele crescute de către aceasta, puține companii fiind gata să facă și compromisuri în favoarea utilizatorului final.

Ignorarea sistemelor din generația anterioară este una dintre greșelile frecvente făcute de companiile producătoare de software. Sistemul de referință ales, un calculator modern puternic, nu este întotdeauna în concordanță cu realitatea. Această greșeală este comisă destul de frecvent de către companiile producătoare de jocuri care, în scopul promovării imaginii unui motor grafic modern destinat licențierii sau al jocului însăși împing cerințele de sistem la limita maximă a capacităților hardware din momentul lansării. Cel mai recent și celebru joc de acest gen este Crisys, care oferă o grafică deosebită, cerând în schimb componente hardware puternice, disponibile pe piață, dar care nu se regăsesc și în calculatoarele utilizatorilor. În momentul redactării acestui articol, statisticile Steam, unele dintre cele mai reprezentative, datorită numărului mare de utilizatori, cuprind încă un număr consistent de utilizatori de plăci video din generațiile anterioare (NVIDIA 6600 sau NVIDIA 7600), cantități de memorie până în 1.5GB și procesoare cu viteze până în 2.5GHz.

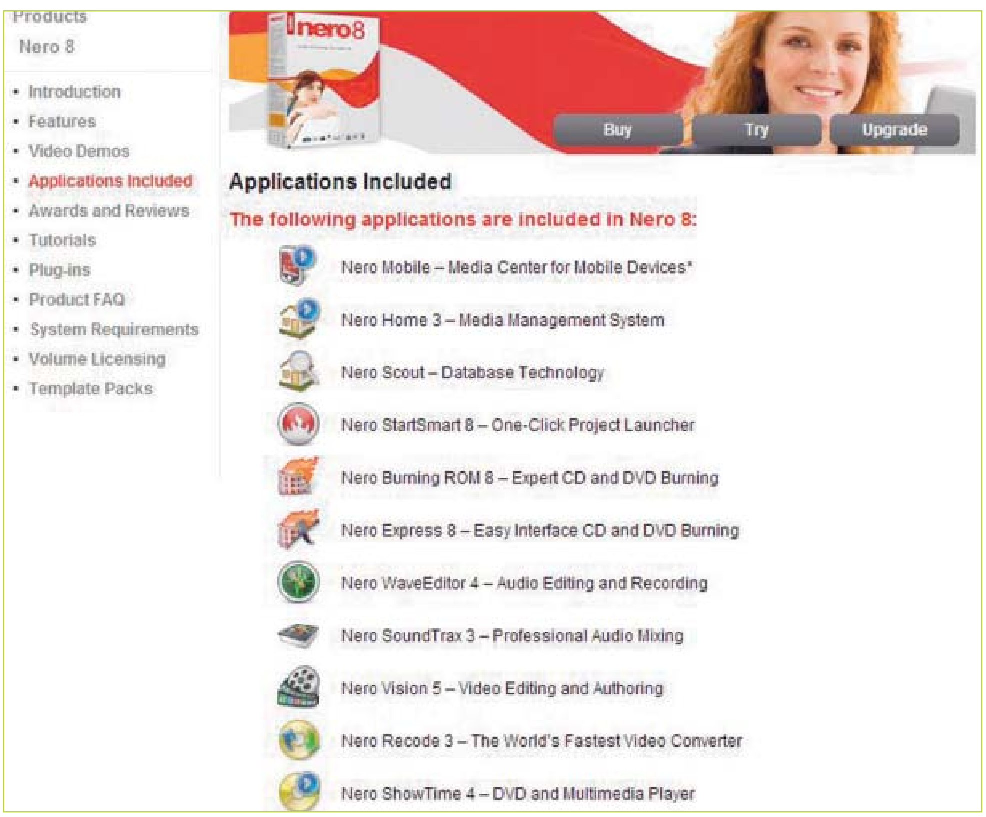
CELE MAI CELEBRE EXEMPLE

Cel mai celebru exemplu de produs software îngrășat într-un ritm alert este sistemul de operare Microsoft Windows. Acesta a intrat de altfel în folclorul IT ca exemplu negativ de evoluție.

În august 1995, instalarea unui sistem de operare Windows '95 ar fi necesitat un spațiu pe disc de 50MB, o memorie fizică de 8MB și un procesor cu o viteză de 25MHz. Aceste cerințe minime cerute de către Microsoft au ajuns, în doar 12 ani, la 15GB spațiu de stocare, o memorie de 1GB și un procesor cu o viteză de 1GHz. Toate acestea sunt specificații minime, realitatea arătând că un spor de aproximativ 50% este întotdeauna călduros recomandat.

Rivalul său din ultimii 10 ani, Linux, nu a scăpat nici el de acest fenomen, chiar dacă acesta este mai puțin vizibil și mult mai puțin deranjant. Vremurile în care Linux însemna un teanc mic de dischete au trecut de mult. În prezent, dimensiunea kit-urilor de instalare este arareori destul de mică pentru a necesita un CD, de cele mai multe ori fiind necesar un DVD, existând distribuții care necesită chiar 2 DVD-uri, cum ar fi Frugalware. În cadrul conferinței LinuxWorld, din aprilie 2006, Nicholas Negroponte, părintele proiectului One Laptop Per Child, a afirmat că lumea Linux nu trebuie să se felicite pentru ce au făcut: Linux a ajuns la fel de corpolent ca Windows. Acest colesterol suplimentar se regăsește în Linux sub forme diferite. Un exemplu ar putea fi prezența componentelor server, care nu au ce căuta într-o distribuție desktop, dar care sunt incluse în numele versatilității. Nici includerea a două sau mai multe interfețe, cum ar fi KDE, Gnome și XFCE nu este o idee foarte bună, utilizatorii obișnuiți utilizând doar opțiunea implicită și ignorându-le pe celelalte. În final, prezența mai multor aplicații cu scop similar sau modul în care au evoluat anumite aplicații, cum ar fi Amarok, nu face decât să întărească opinia noastră și a domnului Negroponte.

Bineînțeles, domeniul în care acest comportament este rege este cel Windows. Exemple aplicațiilor care au crescut în dimensiune exponențial, fără să aducă schimbări pe măsura acestora și fără să ruleze cu măcar aceeași viteză, deși performanțele hardware au crescut și ele exponențial, sunt nenumărate. Versiunea 5 a celebrul Yahoo Messenger avea o modestă dimensiune de 2.2MB, ajungând în prezent la nu mai puțin de 10MB, oferind în schimb suport pentru plug-in-uri arareori folosite, teme de interfață sau avatari care utilizează tehnologia Adobe Flash.



Ahead Nero Burning ROM este probabil cea mai celebră aplicație dedicată scrierii discurilor optice, soarta acesteia fiind la fel de ingrată: versiunea 5, prima devenită celebră, încăpea în interiorul unui kit de instalare de numai 4.8MB. Nero însă a devenit un centru multimedia, care include player video, utilitare de creare a DVD-urilor sau de partajare a conținutului media în rețea, introducând utilitare care dublează practic facilități ale sistemului de operare Windows, cum ar fi Nero Scout sau Nero Media Home, care rulează în fundal ocupând resurse fără a oferi o utilitate pe măsură. Rezultatul este mai mult decât dezamăgitor: 183MB de aplicații din care doar câteva sunt utilizate de marea parte a utilizatorilor.

ACDSee, odată cel mai cunoscut și îndrăgit citior pentru imagini, mic și deosebit de rapid, a ajuns, de-a lungul a 8 versiuni, un monstru de 24MB, care include facilități cum ar fi organizarea de baze de date indexabile de imagini, retușarea acestora, protecția acestora sau partajarea online. Dimensiunea originală a aplicației? Doar 0.5MB.

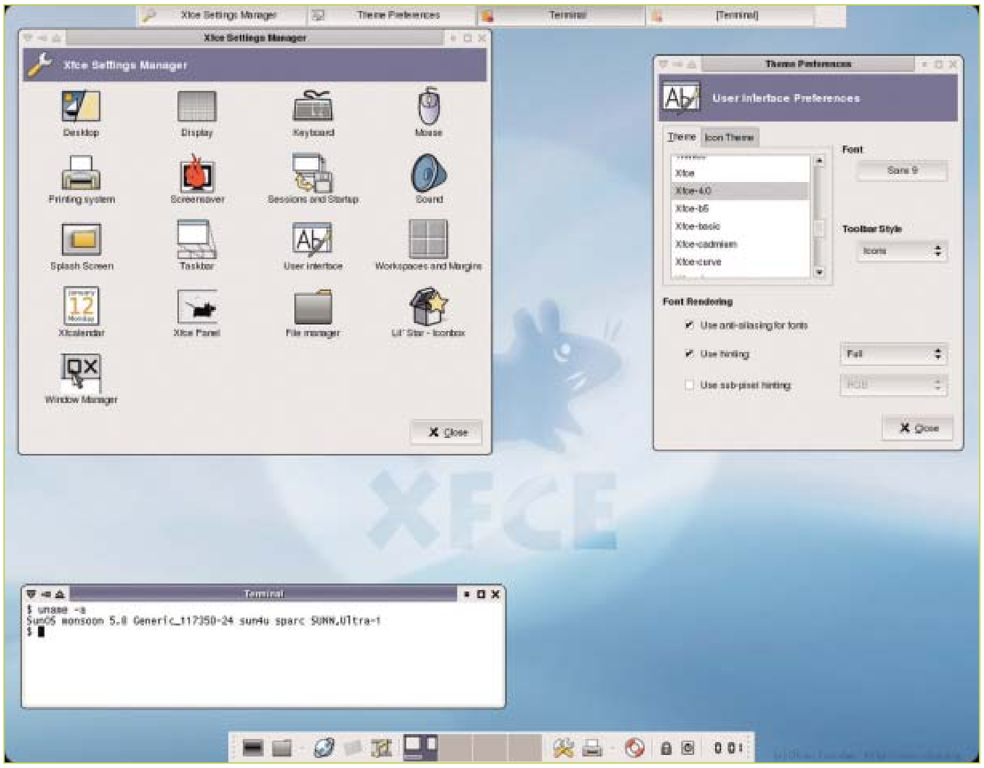
Paint Shop Pro, un editor de imagini devenit celebru datorită simplității și rapidității sale, a ajuns de la 0.5MB la nu mai puțin de 108MB, ajungând un editor complet și puternic, dar pierzând contactul tocmai cu utilizatorii care l-au făcut celebru și care doreau un produs accesibil.

Alte două exemple celebre, playere DVD WinDVD și PowerDVD, au reușit să-și descurajeze armatele de suporteri prin introducerea unor facilități care au redus stabilitatea aplicației și au crescut considerabil timpii de încărcare, un aspect important pentru un player media care ar trebui să se încarce cât mai repede posibil. Rezultatul? Nu doar scăderea calității, ci și creșterea consumului de timp de procesor și spațiu pe disc cu un ordin de mărime.

Exemplele acestea ar putea continua la nesfârșit, puține fiind companiile care au reușit să reziste într-un mediu concurențial agresiv fără a face rabat în domeniul calității.

CONTRAATACUL

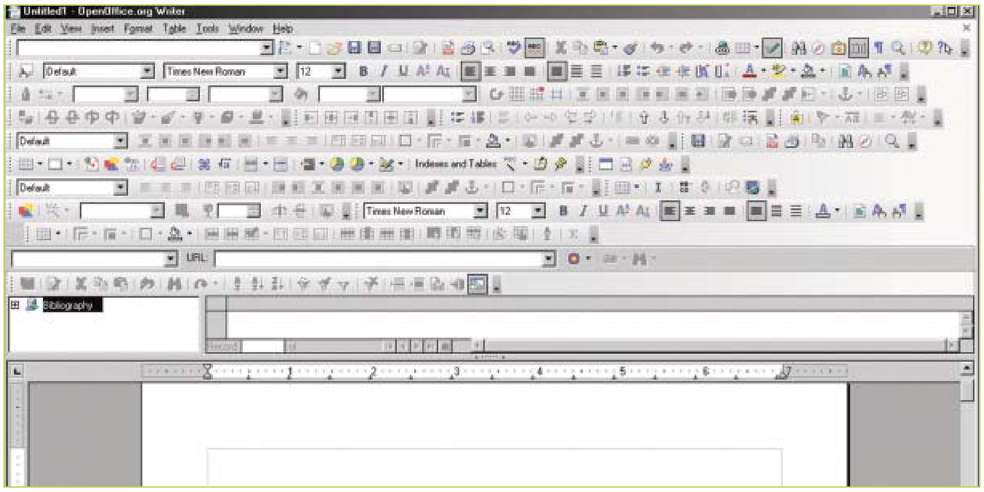
Lupta împotriva tendințelor de introducere a noilor facilități, în detrimentul optimizării performanței,



stabilității sau ergonomiei, tendință care are chiar o denumire pseudoștiințifică (Featuritis), se face prin optimizarea managementului proiectelor, studiul temeinic al pieței și prelucrarea răspunsurilor utilizatorilor. În acest mod, o companie modernă își poate dezvolta în continuare linia de produse fără a aduce modificări semnificative de direcție a dezvoltării, periculoase pentru viabilitatea proiectului. Această metodă este aplicată însă proponderent de către companiile care au comis deja această greșeală, dorind să repare problemele și să recucerească utilizatorii.

Al doilea eșalon este cel al companiilor și produselor software pentru care simplitatea este însăși fundamentul proiectului, primând asupra tuturor celorlalte aspecte. Aceștia sunt adepții minimalismului.

Unul dintre cei mai cunoscuți adepți ai acestui concept este Apple. Chiar dacă uneori produsele sale exasperează prin sărăcia opțiunilor sau a ergonomiei spartane, dincolo de efectele 3D, strălucirea



interfețelor sau coloritul icoanelor, care pot crea o falsă impresie contrară, se ascund produse software simple, care oferă facilitățile cerute de majoritatea utilizatorilor fără a-i aglomera cu facilități niciodată folosite. Acest aspect se regăsește, de altfel, și în echipamentele hardware produse de companie, care oferă puține butoane sau taste, fără a pierde prea mult din funcționalitate. Apple se pare că a fost o mică școală pentru minimalism, pe lângă amintitul OSX, derivat din proiectul Next al lui Steve Jobs, un alt fost angajat al companiei, Jean-Louis Gassee, punând bazele unui alt proiect ambițios, astăzi însă defunct: BeOS.

Linux, care are deja două desktop-uri celebre, dar nu tocmai modeste, atunci când vine vorba de resurse și facilități (KDE și Gnome), oferă două alternative bazate pe principiile minimalismului software: FluxBox și IceWM. Alte aplicații care au aderat, conștient sau nu, la acest curent sunt playerul audio Foobar2000, playerul video Media Player Classic, browser-ul Mozilla Firefox, editorul de text Abiword, precum și multe altele, care abia așteaptă să fie descoperite.

LA FINAL

Bloatware este boala cea mai grea a industriei software moderne, aceasta distrugând constant toate avansurile făcute de producătorii hardware. Utilizatorii, care plătesc sume consistente pentru actualizarea componentelor hardware se văd nevoiți să ruleze aplicații în condiții similare sau chiar mai nefericite, datorită goanei absurde după facilități și opțiuni de care prea puțini au nevoie.

Puterea este însă în mâinile utilizatorilor, iar această tendință poate fi stopată în timp atunci când utilizatorii refuză să mai achiziționeze aplicațiile de acest tip.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



COPII AUDIO RAPIDE

DE LA CD AUDIO LA MP3

Discul compact audio nu şi-a spus ultimul cuvânt, puţini audiofili preferând playere media capabile să citească formate digitale, abandonând astfel un player AudioCD dedicat şi mai ales frumoasa colecţie de discuri. Aceştia sunt însă o minoritate, omniprezenţa playerelor MP3 portabile, a telefoanelor mobile multimedia şi a serviciilor online de distribuţie aducând implicit şi opţiunea pentru un format cu o rată bună de compresie, calitate mai mult decât satisfăcătoare şi compatiblitate deplină. Cum însă muzica încă mai este livrată pe discuri AudioCD, conversia aceastuia într-un format digital este pasul imediat următor făcut de către orice amator de muzică.

RedBook, standardul care defineşte discul compact audio, este unul dintre campionii longevităţii în domeniul audio digital. Născut în 1980 din colaborarea dintre Sony şi Philips, acesta este fundamentul tuturor discurilor compacte audio fabricate până în ziua de astăzi, de-a lungul îndelungatei cariere, acest standard suferind foarte puţine modificări. IEC 60908 nu este un standard gratuit, fiecare producător fiind nevoit să plătească costurile licenţierii. De-a lungul timpului, unele companii au încercat să modifice uşor anumite aspecte tehnice, fapt ce generează incompatibilităţi cu anumite echipamente audio. Proprietara standardului, compania Philips, a fost nevoită să ameninţe cu procese de încărcare a mărcii înregistrate Compact Disk Digital Audio.

Standardul RedBook cuprinde anumite specificaţii obligatorii, dintre care cele mai importante sunt: durata maximă de redare (78 minute), durata minimă a unei piese audio (4 secunde), numărul maxim de piese (99) şi numărul maxim de indecşi din cadrul unei piese (99). Deşi compresia implicită este cea stereo, cu o frecvenţă de eşantionare de 44100Hz şi rată de eşantionare de 16biţi, standardul RedBook permite şi existenţa discurilor audio 5.1 (5.1 Music Disk), care permit compresia în format DTS (faţă de implicitul PCM) şi suport multicanal. Abandonat între timp, datorită modificărilor standardului, AudioCD a fost rivalul mult mai celebrelor SuperAudio CD şi DVD Audio, toate trei însă nereuşind să concureze clasicul AudioCD stereo.

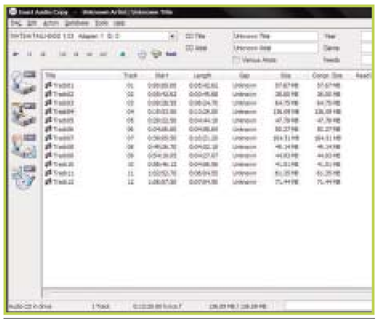
Aplicaţiile de extragere a pistelor audio de pe un AudioCD au apărut odată cu apariţia primelor codec-uri care permiteau stocarea informaţiilor audio în format comprimat, păstrarea fişierelor WAV necomprimate pe discurile fixe de mici dimensiunii din acele vremuri sau scrierea directă a unei copii cu ajutorul rarelor şi costisitoarelor unităţi CDRW fiind neatrăgătoare.

Ca orice material digital aflat sub restricţiile legilor de protecţie a drepturilor de autor, şi discurile compact audio implementează facilităţi de restricţionare a duplicării. Datorită simplităţii unităţilor de redare şi a necesităţii menţinerii discurilor în limitele standardului oficial, aceste metode au fost simplu de evitat, producătorii renunţând treptat să le mai utilizeze.

CUM AM TESTAT

Sistemul pe care au fost testaţi cei opt candidaţi a constat dintr-o platformă AMD cu un procesor Sempron 3000+ ajutat de o cantitate de 512 MB memorie. Criteriile pe baza cărora s-a calculat nota finală au fost resursele şi compatibilitatea şi, separat, facilităţile, care au reprezentat câte 40 procente din nota finală, şi ergonomia, care a reprezentat restul de 20 de procente.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



Producător: Andre Wiethoff
Web: www.exactaudiocopy.de
Tip licență: freeware

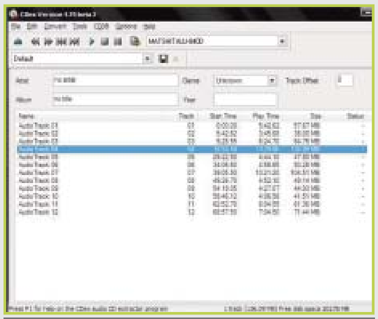
Verdict 7.16

Exact Audio Copy 0.99 beta 4

Exact Audio Copy, sau pe scurt EAC, este unul dintre celemai celebre aplicații de extracție a pistelor audio de pe CD, fiind totodată în mod sigur cea mai bună, din punct de vedere al calității audio a fișierelor extrase.

Această afirmație categorică se bazează pe modurile avansate de extracție, care nu se regăsesc în alte aplicații, și care permite obținerea unor copii identice, bit cu bit. Chiar dacă aplicația oferă, atât prin intermediul unui mic wizard de configurare, cât și manual, posibilitatea alegerii unui mod clasic de lucru, modul cel mai utilizat va fi, fără îndoială, Secure Mode, care va beneficia de aportul facilităților de corecție a erorilor C2 și Accurate Stream oferite de unitatea optică.

EAC nu este însă un program prea prietenos cu începătorii. Codecurile interne oferă foarte puține setări pentru compresia fluxurilor audio, în timp ce suportul pentru codecurile externe, cel mai indicat dealtfel, nu oferă niciun indiciu pentru parametrii utilizați, de exemplu, pentru obținerea calității maxime cu ajutorul codecului Lame. Utilizatorul va trebui să se descurce de unul singur, fie căutând online, fie consultând manualul acestui codec. Acesta este însă un preț destul de mic de plătit, dacă ținem cont de calitatea produsului final și de fiabilitatea aplicației.



Producător: Albert Faber
Web: cdexos.sourceforge.net
Tip licență: freeware

Verdict 7.51

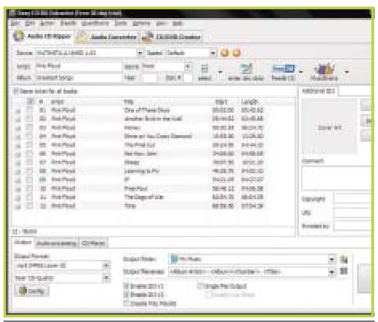
CDex 1.7 beta 2

Mic, stabil, rapid și cu o interfață ușor de utilizat, CDex este aplicația pe care orice utilizator o va îndrăgi. Mai mult decât atât, aceasta este gratuită.

Chiar dacă suportul pentru unitățile optice nu este atât de bogat pe cât și-ar dori utilizatorii avansați, acesta este suficient de bun pentru a permite realizarea unor extrageri de bună calitate. Rutinele de verificare nu sunt foarte eficiente, discul cu zgârieturi utilizat în test fiind citit greu sau chiar deloc, spre deosebire de EAC, care a reușit să obțină maximum posibil din sectoarele defecte.

Suportul pentru codecurile externe este prezent, acesta permițând introducerea de parametri adiționali necesari. Nu se pot însă utiliza codecurile instalate în cadrul sistemului. Puțini vor fi însă aceia care vor utiliza această opțiune, CDex încorporând de la bun început codecurile principale utilizate, aici regăsindu-se FLAC, Lame MP3, Ogg Vorbis, Windows Media Audio, VQF sau Monkey Audio.

Cei care doresc, pot extinde ușor facilitățile de compresie și conversie, fie utilizând codecurile dedicate (sunt necesare fișiere librărie de tip dll), fie prin utilizarea plug-in-urilor de tip Input scrise pentru celebrul Winamp. Acestea din urmă vor fi necesare fie pentreu transformarea în fișiere WAV, fie pentru compresia în alt format.



Producător: Poikosoft
Web: www.poikosoft.com
Tip licență: comercial, 20 EUR

Verdict 7.52

Easy CD-DA Extractor 11

Un nume celebru la începutul acestui deceniu, fiind probabil cea mai apreciată aplicație de acest gen, Easy CD-DA Extractor a ajuns la versiunea 11, fiind o aplicație aproape completă.

În cazul în care colecția de discuri audio nu este în cea mai bună stare, EAsy CD-DA Extractor ar putea genera ceva surprize, rutinele neavând prea multe setări sau moduri de particularize, în funcție de tipul de unitate optică utilizată. Dacă integritatea discurilor nu este o problemă, Easy CD-DA Extractor este opțiunea ideală. Cu o interfață bogată și opțiuni multiple, acesta va satisface orice cerințe. Acesta poate extrage un AudioCD ca fișier unic, însoțit de fișierul index CUE, oferă o colecție impresionantă de codecuri interne, care pot fi utilizate atât într-un mod rapid și simplist, pentru începători, cât și în modul avansat, care permite particularizarea în detaliu și permite conversia din orice format recunoscut în alt format, oferind și o fereastră prin care se poate urmărirea starea acestei activități.

Modulul de scriere a discurilor, dedicat în principal discurilor AUdioCD, permite setarea manuală a pauzei dintre piese și scrierea informațiilor CD-Text. Ca o bonificație, acesta oferă și posibilitatea scrierii discurilor de date sau a discurilor de DVD, fără a asigura și conversia video.



Producător: Jackie Franck
Web: www.audiograbber.com-us.net
Tip licență: freeware

Verdict 5.38

Audiograbber 1.83

Audiograbber este una dintre primele aplicații dedicate activității de conversie a discurilor AudioCD în fișiere MP3, numărându-se printre celebrele aplicații software multimedia ale anilor '90.

Din neefericire, vechimea își pune amprenta asupra acestei aplicații. Setările sunt spartane, interfața depășită, iar codecul MP3 utilizat este cel furnizat de către sistemul de operare și produs de către părinții formatului, compania Fraunhoffer, dar care are limitări drastice de calitate: 56kbps. Singurele codecuri incluse sunt cele pentru compresia în formatul Windows Media și Ogg Vorbis. Deși suportul pentru codecurile de sistem există, aplicația nu permite decât utilizarea deja amintitului codec MP3. Suportul pentru codecurile externe există, dar preseturile furnizate sunt la fel de antice ca și restul aplicației, cele mai bune setări oferind 128kbps, ceea ce va furniza o calitate deloc demnă de pretențiile utilizator modern al anului 2008.

Interfața optică nu oferă prea multe opțiuni, fiind un exemplu de anacronism software: în cadrul acesteia există încă suport pentru MSCDEX, driverul depășit utilizat în era MS-DOS și Windows 95. Calitatea extracției în condițiile utilizării unui disc de calitate sunt bune, utilizarea unei surse cu probleme generând blocaje ale aplicației sau zgomot.



Producător: xrlly Software
Web: www.xrlly.com
Tip licență: comercial, 15 EUR

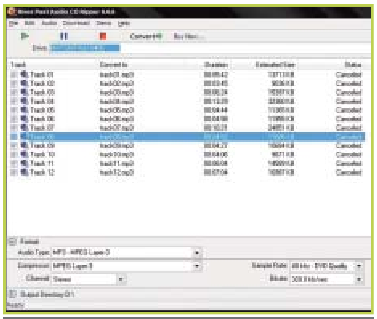
Verdict 5.43

Arial CD Ripper 1.8.3

Este greu de înțeles de ce unele companii software insistă să lanseze produse comerciale, care, prin sărăcia opțiunilor, sunt inferioare unor produse gratuite sau open-source. Arial CD Ripper este unul dintre aceste exemple.

Singurul avantaj destul de vizibil al aplicației este interfața foarte simplă, care permite oricărui utilizator, chiar dacă acesta este neobișnuit cu acest gen de aplicații, să-și extragă piesele audio de pe disc și să le comprime în format MP3. Această secțiune de compresie este sărăcăcioasă, lipsită fiind atât de parametri avansați, cât și de codecuri, încât nu va atrage atenția niciunui utilizator care cu pretenții. MP3, OGG, FLAC și APE sunt singurele codecuri incluse în cadrul aplicației, Arial CD Ripper fiind incapabil să utilzeze codecurile de sistem sau cele externe. Pentru compresia MP3, aplicația folosește codecul Lame, considerat cea mai bună opțiune pentru MP3, opțiunile oferite fiind însă ridicol de spartane și anihiliând orice încercare de obținere a unor fișiere de calitate. Se pot controla doar rata de eșantionare și frecvența de eșantionare.

Importul infomrațiilor online oferite de CDDB este rapid, fiind posibilă editarea ulterioară a tagurilor fișierelor. Aplicația include și un mic convertor audio, limitat și acesta la formatele audio implicite.



Producător: River Past Corporation
Web: www.riverpast.com
Tip licență: comercial, 24.95USD

Verdict 4.45

River Past Audio CD Ripper 6.6

River Past Audio CD Ripper este o aplicație spartană, care este destinată doar extracției pistelor audio, neoferind nimic suplimentar.

Interfața este deosebit de simplă, chiar prea simplă, am putea zice, deoarece oferă doar butoanele de control pentru AudioCD, butonul pentru procesul de extracție și două panouri de control care oferă setările pentru compresie și alegerea directorului în care fișierele MP3 vor fi amplasate.

Aici se opresc facilitățile aplicației, lista lacunelor și a bugurilor fiind mult mai mare. River Past Audio CD Ripper nu oferă nicio setare avansată pentru unitatea optică, aceasta fiind utilizată implicit prin intermediul rutinelor oferite de sistemul de operare. Această opțiune a producătorului este mai mult decât neficerictă, deoarece discul audio cu probleme nu a putut fi citit sub nicio formă. Mai mult, aplicația s-a blocat în momentul în care a încercat să citească sectoarele problematice, scăzând astfel nota performanței generale, și așa scăzută.

Numărul codecurilor incluse este mic, fiind permisă doar conversia în format MP3, alegere care necesită descărcarea manuală a codecului Lame, Windows Media Audio, Matroska Audio, FLAC, AIFF și cam atât. Datorită acestor lacune și probleme, aplicația este, fără tăgadă, cea mai slabă din test.



Producător: ImTOO Software
Web: www.imtoo.com
Tip licență: comercial, 45USD

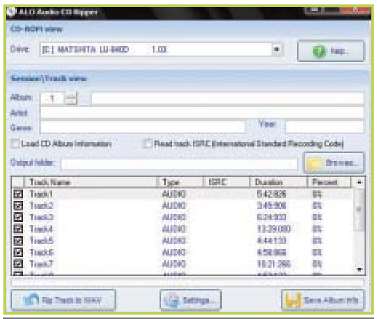
Verdict 7.19

ImTOO CD Ripper 1.0

ImTOO CD Ripper a fost una dintre surprizele testului, atât datorită aspectului grafic, cât și datorită facilităților.

Singurul aspect neplăcut al interfeței este lipsa posibilității de redimensionare a ferestrei, în rezoluții mari de ecran, cum ar fi 1680x1050, aceasta devenind puțim cam neergonomică. Dincolo de acest unic aspect, interfața este bine construită, oferind acces rapid la majoritatea funcțiilor principale ale aplicației. Din cadrul ei se poate alege calea unde vor fi amplasate fișierele comprimate, alegerea codecului și se pot accesa opțiunile suplimentare pentru configurarea unității optice și a parametrilor compresie.

Deschiderea meniului de opțiuni a aplicației a fost o surpriză, acesta fiind izbitor de similar cu cel oferit de aplicația open-source CDex. Nu am găsit informații concrete despre cauzele acestei similitudini vădite, sperăm doar ca ImTOO să utilizeze legal această moștenire. Mai mult, și comportamentul aplicației a fost similar cu cel avut de către CDex, având aceleași probleme, rutine de corecție a erorilor și fluctuații de viteză, atunci când s-a încercat extragerea pistelor audio de pe discul de referință cu probleme. Singurele opțiuni la care ImTOO a renunțat, din păcate, a fost suportul pentru codecurile de sistem sau pentru cele externe.



Producător: ALO Software
Web: www.alosoft.com
Tip licență: comercial, 16 USD

Verdict 5.61

ALO Audio CD Ripper 3.0

Cei care doresc o aplicație simplă și la obiect ar putea arunca o privire și asupra acestei aplicații, chiar dacă nu se remarcă vreo facilitate deosebită, cu excepția posibilității compresiei AC3.

Interfața principală este unicul ecran al aplicației. Toate opțiunile sunt separate, în funcție de specificul lor, și atașate, în ferestre modale, butoanelor din cadrul interfeței principale. Selectarea tipului de compresie se face tot din interfața principală, opțiunile de compresie fiind bune, dar nu foarte bine organizate. Cei care vor dori să aleagă un preset rapid vor fi nevoiți să apeleze la același panou de opțiuni, deși, în mod normal, acestea ar fi trebuit să fie mai ușor de accesat decât opțiunile avansate. Din fericire, acestea din urmă sunt implementate logic și clar, permițându-le și celor mai puțin avansați în domeniu sa priceapă ceea ce fac și să facă mai bine decât erau obișnuiți până acum.

Aplicația este dedicată strict activității de bază, nefiind implementate facilități precum duplicarea discurilor audio, scrierea lor sau conversia formatelor audio.

Chiar dacă unitățile optice mai nărăvașe nu sunt suportate, datorită opțiunilor spartane de configurare, modalitățile de extracție și verificare a integrității datelor sunt mulțumitoare, permițând o corecție a erorilor de bază.

DRUMUL CĂTRE UN MP3 PERFECT CU LAME 3.97

Formatul MP3 este unul comprimat care implică pierderea de informație, implicit și de calitate. Cei care sunt nemulțumiți chiar și de aceste mici diferențe pot opta pentru formatele fără pierderi de calitate, cum ar fi FLAC sau APE, urmând însă să suporte problemele de incompatibilitate.

Codecul Lame este standardul neîncoronat al compresiei MP3, acesta devansând chiar și produsul celor care au inventat MP3, compania germană Fraunhoffer. Ajuns la versiunea 3.97, acesta este disponibil atât sub forma unui codec de sine stătător (lame_enc.dll), cât și a unei aplicații (lame.exe). Majoritatea aplicațiilor utilizează nativ acest codec, permițând utilizarea butoanelor și sliderelor în locul parametrilor externi. Aceștia vor trebui utilizați în cadrul aplicațiilor precum Exact Audio Copy sau a aplicațiilor mai vechi care nu folosesc noile preseturi Lame.

O calitate maximă și o dimensiune minimă a fișierului vor fi oferite întotdeauna de codarea de tip Variable Bitrate (VBR) și utilizarea separației acustice de tip Joint Stereo. Este recomandată utilizarea unui bitrate mare, echivalent (după cum se poate observa în tabelul alăturat) preseturilor --preset extreme, ceea ce va permite o audiție bună chiar și pe echipamentele dedicate de înaltă calitate. Este recomandată evitarea compresie Constant Bitrate (CBR), consumatoare de spațiu sau a celei de tip Average Bitrate (o soluție de compromis).

Switch	Preset	Target Kbit/s	Range kbit/s
-b 320	--preset insane	320	320 CBR
-V 0 --vbr-new	--preset fast extreme	245	220...260
-V 0	--preset extreme	245	220...260
-V 1 --vbr-new		225	200...250
-V 1		225	200...250
-V 2 --vbr-new	--preset fast standard	190	170...210
-V 2	--preset standard	190	170...210
-V 3 --vbr-new		175	155...195
-V 3		175	155...195
-V 4 --vbr-new	--preset fast medium	165	145...185
-V 4	--preset medium	165	145...185
-V 5 --vbr-new		130	110...150
-V 5		130	110...150
-V 6 --vbr-new		115	95...135
-V 6		115	95...135
-V 7 --vbr-new		100	80...120
-V 7		100	80...120
-V 8 --vbr-new		85	65...105
-V 8		85	65...105
-V 9 --vbr-new		65	45... 85
-V 9		65	45... 85

	Easy CDDA Extractor 11	Cdex 1.70 beta 2	ImTOO CD Ripper 1.0	Exact Audio Copy 0.99 beta 4	ALO Audio CD Ripper 3.0	Arial CD Ripper 1.8.3	Audiograbber 1.70	River Past Audio CD Ripper 6.6
Producător	Poikosoft	Albert Faber	ImTOO Software	Andre Wierhoff	ALO Software	xrlly Software	Jackie Franck	River Past Corporation
Licență	comercial, 20 EUR	freeware	comercial, 45 USD	freeware	comercial, 16 USD	comercial, 15 EUR	freeware	comercial, 24.95 USD
Adresă Web	www.poikosoft.com	cdexos.sourceforge.net	www.imtoo.com	www.exactaudiocopy.de	www.alosoft.com	www.xrlly.com	www.audiograbber.com-us.net	www.riverpast.com
Resurse și compatibilitate								
Resurse	8	9	9	9	9	8	9	8
Stabilitate	9	8	9	9	9	7	8	8
Calitate extracție	9	9	9	9	9	9	9	9
Calitate extracție CD defect	4	4	4	9	4	3	3	1
Număr codecuri	9	7	7	1	6	4	2	4
Ergonomie								
Interfață	9	8	8	8	8	8	7	5
Wizard	1	1	1	4	1	1	1	1
Preseturi compresie	9	9	9	3	2	2	3	3
Fișier help	9	9	9	1	6	8	7	8
Funcționalitate								
Selectie track	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
CUE sheet	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Duplicat disc	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Scriere disc	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Setări compresie de bază	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Setări compresie avansată	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Conversie formate audio	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Comparație fișiere	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Conversie batch	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Codecuri interne	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Codecuri de sistem	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Codecuri externe	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Setări avansate unitate optică	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Verificare calitate extracție	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Player audio	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da
Suport CD-Text	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Suport CDDB	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Suport IDTag	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Redenumire track	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Normalizare volum	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Nota finală								
Resurse și compatibilitate	7.8	7.4	7.6	7.4	7.4	6.2	6.2	6
Ergonomie	7	6.75	6.75	4	4.25	4.75	4.5	4.25
Funcționalitate	7.5	8.0	7.0	8.5	4.5	5.0	5.0	3.0
Verdict	7.52	7.51	7.19	7.16	5.61	5.43	5.38	4.45

Online TV

Miro
1.1



Cunoscut ca Democracy Player în perioada de testare, Miro este o soluție media online destinată recepționării secvențelor video, stocării locale a fișierelor și redării lor.

TV LA CERERE

Bazat, din punct de vedere tehnologic, pe motorul și interfața XUL, creată și întreținută de Mozilla Foundation, și pe suportul media oferit de VideoLAN Player, Miro este probabil cea mai interesantă aplicație destinată recepționării emisiunilor TV online. Spre deosebire de aplicațiile care oferă streaming pentru emisiile obișnuite, Miro este dedicat posturile a căror existență se desfășoară doar online și care oferă conținut digital sub forma unor fișiere separate. Miro Guide, pagina de intrare a aplicației, oferă acces rapid la o multitudine de canale, care variază de la posturi de amatori până la emisiuni ale unor canale consacrate, cum ar fi National Geographic sau Discovery Channel. Spre bucuria amatorilor de fișiere de înaltă definiției, unele canale includ și fluxuri HD. În plus, câmpul de căutare permite descoperirea unor noi secvențe video pe majoritatea site-urilor de găzduire video, cum ar fi Youtube, Google Video, Revver, Dailymotion sau BlipTV.

DIGITAL PVR

Miro permite nu doar abonarea la canalele video și descărcarea automată a filmelor și vizualizarea lor, ci și păstrarea lor locală pentru o perioadă de timp, care poate fi modificată de către utilizator, într-un mod asemănător TiVo. Viteza de descărcare a fișierelor va fi aproape întotdeauna maximă, datorită faptului că Miro folosește tehnologia de distribuție BitTorrent, fiecare client fiind un nod al rețelei de distribuție.

Contact

Producător	Participatory Culture Foundantion
Web	www.getmiro.com

Detalii

Versiune	1.1
Sistem	Windows 2000/XP/2003/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

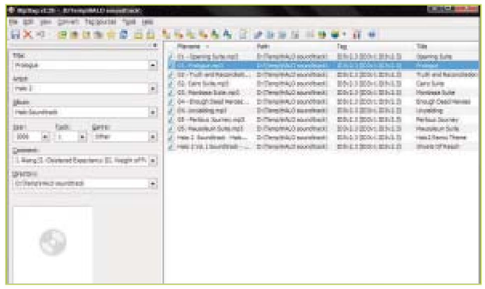
+ browser intern
+ interfață simplă
+ suport RSS download
+ transfer BitTorrent

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Editor taguri

MP3Tag
2.39



Tag-urile MP3 au un rol deosebit de important în cadrul aplicațiilor audio care folosesc librării media, pe baza acestora putându-se face o sortare simplă a melodiilor după diferite criterii, acestea aducând și suport pentru CoverArt, o imagine de mici dimensiuni a copertei albumului, un mic condiment vizual folosit de playere MP3 portabile sau aplicațiile media.

SIMPLU ȘI RAPID

Ajuns la versiunea 2.39, MP3Tag este o aplicație gratuită, care oferă toate facilitățile programelor mult mai titrate din acest domeniu. Acesta permite editarea tag-urilor ID3 v1, ID3 v2, Vorbis Comments și APE, oferind suport pentru formatele audio MP3, AAC, FLAC, APE, MPC, MP4, OGG, WMA, WV, precum și alte formate mai puțin utilizate. Cu suport complet pentru Unicode, MP3Tag asigură, în afară de editarea manuală a tagurilor, și conversia denumirilor fișierelor în tag-uri, această operațiune putând fi particularizată după dorință. Bineînțeles, este prezentă și opțiunea importării online a tagurilor, serviciile consultate fiind FreeDB, Amazon.com, Amazon.de și Discogs, precum și procesarea automată a denumirilor, pe baza unor acțiuni create cu ajutorul parametrilor de tip wildcard. Aplicația oferă deja 3 astfel de acțiuni, permițând conversia anumitor șiruri de caractere sau conversia majusculelor.

FĂRĂ COVERART

Suportul pentru CoverArt este unul dintre puținele aspecte mai puțin îngrijite ale aplicației. Chiar dacă acestea se pot adăuga manual, la nivel de fișier sau grup de fișiere, nu există posibilitatea obținerii lor automate, pe baza unor servicii online. În cazul în care există aceste fișiere, se poate crea o altă acțiune scriptată de inserare a lor.

Contact

Producător	Florian Heindenreich
Web	www.mp3tag.de

Detalii

Versiune	2.39
Sistem	Windows 2000/XP/2003/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

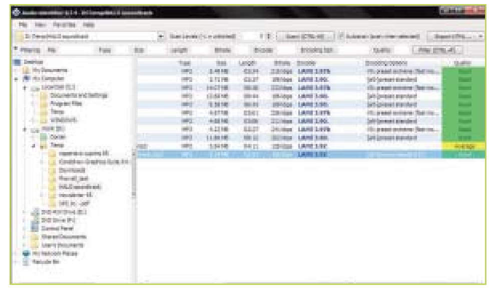
+ utilizare simplă
+ suport online
+ conversie automatizată
- lipsă suport CoverArt

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar multimedia

Audio Identifier
0.7.1



Analiza calității unor piese audio nu este tocmai ușoară, puține playere audio oferind informații amănunțite despre parametrii ascunși ai acestor fișiere. O aplicație simplă, care să indice grafic calitatea fișierelor, este o opțiune mult mai accesibilă pentru orice utilizator.

FĂRĂ OPȚIUNI

Audio Identifier este o aplicație care nu oferă prea multe opțiuni. În afară de integrarea în meniul contextual din Windows Explorer și utilizarea algoritmilor superiori de detectare a caracteristicilor de calitate ale compresie, prezente sub forma unor simple chackbox-uri, opțiunile aplicației sunt deosebit de sărace. Utilizatorii pretențioși pot modifica setările implicite de apreciere a calității, modificând bitrate-urile minime și maxime, dincolo de limitele cărora fișierele sunt considerate de slabă calitate sau de bună calitate, gama intermediară fiind dedicată, în mod evident, calității medii. Tipurile de fișiere suportate sunt MPEG Audio (mp3), MPEGplus (mpc), WAV (wav), TwinVQ (vqf), Ogg Vorbis (ogg), Windows Media Audio (wma), AAC (aac), Speex (spx), Monkey's Audio (ape), WavPack (wv), FLAC (flac), TrueAudio (tta), OptimFROG (ofr), AC3 (ac3) și DTS (dts).

CÂT DE BUN ESTE FIȘIERUL?

În afara algoritmilor de analiză bazați pe bitrate, destul de înșelători, Audio Identifier poate analiza și headerele fișierelor comprimate cu encodere care lasă și informații adiționale în cadrul acestora, cum ar fi Lame. Astfel, pot fi detectate sau ghicite setările implicite pentru codare, modelul psihoacustic utilizat, informațiile introduse de ReplayGain sau separația stereo, acestea contribuind la aprecierea superioară a calității.

Contact

Producător	BitAttack
Web	www.bitattack.com

Detalii

Versiune	0.7.1
Sistem	Windows 2000/XP/2003/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

+ compact
+ inerfață intuitivă
+ support formate
- instabilitate

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Download manager

Enterra Download Manager 0.6.0.1



Internet Explorer este browser-ul al cărui modul de management al fișierelor descărcate a rămas mult în urma produselor concurente, acesta neavând practic altă opțiune în afară de banalul buton Save. Enterra Download Manager este un add-on pentru Internet Explorer care vine să rezolve această neplăcută problemă.

UN ADD-ON SIMPLU

Enterra nu este un utilitar destinat pretențioșilor, aceștia preferând, fără îndoială, un Download Manager puternic și cu opțiuni multiple, mult mai bogate. Cei care însă utilizează Internet Explorer și nu doresc să folosească o aplicație externă vor fi mulțumiți de acest produs. Interfața de bază a acestei aplicații este o clasică bară de instrumente, care oferă atât funcționalitatea unei ținte pentru fișierele aduse prin drag and drop, cât și acces la butoanele de introducere manuală a fișierelor destinate descărcării sau accesării opțiunilor. Odată utilizat, acest modul va deschide o fereastră în partea inferioară a interfeței, care va afișa fișierele active, starea lor și butoanele de control, această fereastră putând fi minimizată pentru recuperarea spațiului util consumat.

SUPORT LIMITAT, DAR SUFICIENT

Acest add-on nu este un maestru al descărcărilor, protocoalele cunoscute fiind doar HTTP și FTP. Suportul pentru serverele proxy poate fi comun cu cel al browser-ului gazdă sau poate fi setat separat, în acest ultim caz neexistând suport decât pentru serverele de tip HTTP și FTP, cu posibilitatea opțională a autentificării NTLM. Aplicația oferă suport pentru download pe mai multe fire de transfer, suport pentru reluarea transferurilor întrerupte și limitarea lățimii de bandă consumate.

Contact

Producător	Michel Kramer
Web	www.spamihilator.com

Detalii

Versiune	0.6.0.1
Sistem	Window s 2000/XP/2003/Vista
Program-gazdă	Internet Explorer 6 și 7
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

+ integrare facilă
+ interfață comună cu browserul gazdă
- opțiuni modeste
- suport limitat

Verdict

★ ★ ☆ ☆ ☆

Utilitar multimedia

Light Audio Mixer 1.0.12



O soluție de mixare a două surse audio, necesară pentru crearea unui ambient sonor continuu și coerent în cadrul unui eveniment, este în general costisitoare, echipamentele hardware de acest tip nefiind accesibile oricui. Light Audio Mixer este mic, gratuit și rulează pe orice sistem prevăzut cu o placă de sunet.

ALEGE ȘI MIXEAZĂ

Chiar dacă nimeni nu va avea curaj să urce pe scenă cu o soluție software de acest gen, petrecerile private, în care contează mai mult distracția și mai puțin calitatea ireproșabilă a sunetului, vor putea fi animate ceva mai bine de acest modest mixer audio. Oferind un suport limitat, dar suficient, doar pentru formatele MP3, OGG și WMA, acest mixer permite încărcarea pieselor audio în două liste separate, aferente fiecărui Deck. Pentru un control mai bun al activității de DJ amator, este recomandată totuși utilizarea a două echipamente audio, unul dedicat redării, în timp ce al doilea va oferi suport pentru funcția de monitorizare.

EFECTE ȘI PROCESARE

Ca orice mixer audio, aplicația de față oferă, pentru fiecare Deck în parte, butoane de control a redării, de modificare a tempo-ului și derulare în cadrul piesei active, oferind și o funcție, destul de slab implementată, de markeri. Volumul fiecărui canal în parte, precum și trecerea de la un canal la altul (crossfading) vor fi controlate din mixerul principal, tot aici putând fi controlată și curba după care se va face această trecere între canale și/sau piese audio. Fiecare Deck va oferi posibilități de control a ambinetului sonor, prin implementarea unui egalizator cu 5 benzi și a unui modul DSP modest, care oferă 7 efecte audio.

Contact

Producător	Kip Morgan
Web	www.lightprograms.com

Detalii

Versiune	1.0.12
Sistem	Window s 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

+ suport efecte audio
+ control bun al mixajului audio
+ interfață intuitivă
- număr limitat de formate audio

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Online TV

Watch TV on PC 1.0



Televiziunile au descoperit și ele, este drept că mai greu și parțial, publicul pe care l-au pierdut în ultimii ani. Dacă utilizatorii nu vin în fața televizorului, atunci este timpul ca televiziunea să vină în fața ochilor lor. Streamingul video al emisiunilor transmise în direct este cea mai bună soluție pentru reluarea acestei relații.

O APLICAȚIE NERECOMANDATĂ

Utilizând platforma .Net Framework 3.5, Watch TV on PC părea să fie o aplicație modernă, deci și interesantă. După terminarea operațiunii de instalare însă, utilizatorul va constata că această aplicație este una deosebit de simplă, care în afara listei de canale și a ferestrei de vizualizare nu oferă practic nimic. Pentru a pune capac acestui deja nefavorabil prim contact, resursele ocupate sunt nejustificat de mari: 80MB de memorie fizică.

CE A MAI RĂMAS?

Un utilizator atent va observă că această aplicație nu este decât un browser minimalist, fără meniuri și butoane, dar securizat, care încarcă o pagină Web, mai exact chiar pagina producătorului. Astfel se explică și încărcarea greoaie, dependența de plug-in-urile instalate în sistem și prezența neplăcută a bannerelor publicitare furnizate de Google Adsense. Unul dintre puținele avantaje ale serviciului (și implicit a aplicației) este lista destul de bogată de canale, care este sortată atât în funcție de țara de proveniență, cât și de specificul acestuia. În plus, aplicația oferă un modul, bazat pe tehnologiile Web, de mesagerie instantă între vizitatorii site-ului, precum și o listă de aplicații și servicii media recomandate. Cu aceste caracteristici, aplicația este una care trebuie evitată, facilitățile sărace nejustificând consumul de resurse și publicitatea inclusă.

Contact

Producător	TV on PC
Web	www.watchtvonpc.net

Detalii

Versiune	1.0
Sistem	Window s 2000/XP/2003/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

+ listă bogată de canale
- include bannere publicitare
- suport doar pentru Windows Media
- consum mare de resurse

Verdict

★ ☆ ☆ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale







Alexandru Pricop
pricop2007@yahoo.com

Trei scene de interior, de o complexitate medie la nivelul obiectelor, bine iluminate, care și-ar putea găsi fără probleme locul într-un catalog de decorațiuni interioare. Dormitorul este cel mai realist, restul au o ușoară tentă de artificialitate. Pe unul din fotoliile roșii din sufragerie apar niște zgârieturi stranii, iar bucătăria are unele minusuri la rezolvarea iluminării globale, care s-au soldat cu niște umbre dubioase pe peretele de lângă geam, dar nu are rost să căutăm nod în papură, nu?

Galeriile foto Lexar™

Tema concursului: Macro & Close-ups

Regulament

Regulamentul integral al noului concurs "Galeriile foto Lexar" este afişat pe forumul XtremPC în cadrul secţiunii Foto/Video. Acesta cuprinde atât detaliile tehnice, cât şi perioadele în care se vor efectua recepţia lucrărilor şi votarea acestora de către membrii comunităţii.

Câştigătorul concursului din numărul 95

Florin Nastasă
"Fragilitate şi graţie în lumina caldă a unei primăveri timpurii"

Premiul concursului



Premiul concursului este un mediu de stocare foto cu capacitate de 2GB*

Lexar Professional SD Card
133x Speed
2GB

* Tipul mediului de stocare este la alegerea câştigătorului.



Tema concursului următor: Portret

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 94 SUNT:

1. Premiul 1, BitDefender Total Security 2008 - Viorel Ichim - Bucureşti
2. Premiul 2, BitDefender Internet Security 2008 - Mihai Paraschiv – Braşov
3. Premiul 3, BitDefender Antivirus 2008 - Simona Georgescu – Brăila



NOKIA N82

5 MEGAPIXELI MOBILI

Predecesorul acestui terminal, adică Nokia N81, a fost un smartphone multimedia cu un design sportiv, care însă a avut neplăcuta onoare a unor performanţe slabe şi a unui preţ prea mare pentru configuraţia hardware internă. Nokia N82 reprezintă o schimbare radicală de direcţie, fiind un terminal orientat către funcţia de cameră foto, împachetat într-o carcasă elegantă. Diferit în mod evident din punct de vedere vizual, Nokia N82 este un concurent serios pentru deja bătrânul Nokia N95, oferind aceleaşi facilităţi pe o platformă hardware ceva mai puternică, pentru cei care preferă un design clasic de tip candybar.

Este greu de decis unde se încadrează noul terminal Nokia, acesta fiind comparat deseori atât cu N73, cât şi cu N95. Chiar dacă acesta continuă linia de design a celui dintâi, îmbinându-l ce specificaţiile celui din urmă, acesta are un loc bine definit pe piaţă, bucurându-se deja de succes pe piaţă. Chiar dacă aceste diferenţe mici între modele sunt deranjante pentru unii utilizatori, cei care compară cu atenţie modelele pentru a decide produsul optim pot fi mulţumiţi, deoarece au mai multe opţiuni.

ASPECT ŞI ERGONOMIE

Confecţionată integral din plastic, carcasa N82 este un amestec eterogen de ergonomie şi probleme de design. Tastele laterale pentru volum, cameră foto şi galeria de imagini sunt amplasate optim, putând fi accesate rapid atât de dreptaci, cât şi de stangaci. Problemele încep atunci când se analizează blocul de taste numeric. Butoanele sunt de dimensiuni foarte mici, uşor de simţit chiar şi în întuneric, distanţa dintre acestea fiind însă destul de mică pentru a putea asigura un confort optim. Lumina de fundal este moderată ca putere. Putem zice, fără să exagerăm prea mult, că este o tastatură pe care puţini o vor îndrăgi.

Nu acelaşi lucru se poate spune însă şi despre blocul butoanelor de navigare. Probleme de design sunt şi mai mari, D-Pad-ul pentru controlul direcţional părând a fi lipit pe ultima sută de metri. Acesta este înghesuit între tastele funcţionale, în momentele de grabă acestea din urmă fiind aproape imposibil de evitat. Mai mult, acest D-Pad are un joc neplăcut, care creează o impresie destul de amară, ţinând cont că vorbim de un terminal inteligent din clasa scumpă. Aceleaşi probleme de design se regăsesc şi-n poziţionarea tastei pentru arătosul browser media, care este amplasată între butonul de meniu stâng şi tasta Cancel, având aceleaşi dimensiuni minuscule cu restul tastelor din blocul numeric.



SPECIFICAŢII DE TOP

Chiar dacă foloseşte un deja clasic procesor ARM 11, care rulează la frecvenţa de 332MHz, cantitatea suplimentară de memorie RAM, ajunsă acum la o mult mai de actualitate cantitate de 120MB, face din N82 unul dintre cele mai rapide telefoane Nokia. Cei care vor face trecerea de la primul model N95 la noul N82 vor avea, cel puţin din acest punct de vedere, o satisfacţie deplină. Bineînţeles, ca orice telefon multimedia respectabil, acesta vine direct echipat cu un card de memorie MicroSD cu o capacitate de 2GB, menit să stocheze muzica şi fotografiile utilizatorului.

Ca orice alt terminal modern, conectivitatea oferită de Nokia este una deplină: GPRS, HSCSD, EDGE şi HSDPA, fiind completat de un binevenit suport wireless, compatibil cu standardele 802.11b şi 802.11g. Conectarea perifericelor audio se poate face atât prin intermediul unui jack stereo de 3.5mm (amplasat foarte bine în partea superioară a terminalului), cât şi prin intermediul suportului Bluetooth 2.0, evident cu suport pentru A2DP.

Acelaşi jack audio este şi conectorul pentru funcţia de TV-Out, în pachet fiind inclus cablul compozit şi cel audio stereo, toţi 3 conectorii fiind de tip RCA. Ca orice alt telefon multimedia, acesta include şi două difuzoare stereo, calitatea lor putând fi însă catalogată doar ca rezonabilă.

Ecranul de 2.4” are o claritate foarte bună, în ciuda rezoluţiei scăzute de numai 240x320 pixeli. Chiar dacă luminozitatea acestuia este cam scăzută, acesta a fost lizibil în lumina directă a soarelui. Paleta coloristică a devenit foarte spălăcită, însă textul a putut fi citit perfect chiar şi în aceste condiţii.

GPS ŞI CAMERĂ FOTO

N82 oferă şi el aplicaţia Nokia Maps, motorizată de modulul GPS încorporat. Acesta nu este un concurent pentru orice alt terminal GPS dedicat, fiind mai degrabă un gadget util celor care doresc ocazional o localizare modestă ca precizie.

Problemele ridicate de N95 nu au dispărut, de la pornirea aplicaţiei până la localizarea prin satelit putând trece chiar şi 5 minute. Mai mult, am avut supriza neplăcută a apariţiei aleatorii a unor erori de localizare care aveau circa 200 de metri, destul de mult pentru o aplicaţie profesională. Nokia Maps oferă hărţi detaliate pentru aproximativ 100 de ţări, incluzând România. Aceasta este gratuită şi uşor de utilizat, putându-se căuta adrese pe hartă, stabili rute şi crea o listă de puncte importante de-a lungul acestei rute. Cei care însă vor dori să apeleze la o ghidare vocală vor trebui să achiziţioneze un pachet suplimentar care să ofere această facilitate.

Camera foto este unul dintre cele mai strălucitoare puncte forte ale acestui terminal. Folosind un sistem optic Carl Zeiss şi un senzor optic de 5 megapixeli, aceasta este una dintre cele mai bune, dacă nu cea mai bună, cameră foto inclusă într-un telefon mobil. Viteza focalizării automate este mare, iar reglarea automată a balansului, reglarea sensivităţii sau ajustarea contrastului şi strălucirii fac din această cameră o surpriză foarte plăcută. Noul Xenon Flash este un pas viguros înainte, faţă de banalele LED-uri luminoase acesta fiind puternic şi având o rază de acţiune de circa 4-5 metri. Cu ajutorul acestuia, chiar şi fotografiile făcute în întuneric deplin au avut un nivel de zgomot uşor de ignorat. Cei pentru care fotografia nu este o pasiune şi care sunt mulţumiţi de o cameră compactă clasică pot fi fericiţi. Dacă senzorul din N82 nu îi va satisface, deşi ar trebui să o facă, următorul pas făcut în acest domeniu probabil va afecta drastic vânzările camerele ieftine cu senzor mic, bineînţeles în favoarea telefoanelor cu cameră foto de calitate.

Înregistrarea unor filme este un alt aspect deosebit, acestea oferind până la 30 de cadre pe secundă, împreună cu balansul automat al luminozităţii. Formatul utilizat este MPEG-4, ceea ce înseamnă un consum de aproximativ 20MB pentru fiecare minut de film.

UN SYMBIAN BOGAT ŞI RAPID

Bazat pe sistemul de operare Symbian 9.2 şi interfaţa S60 3rd Edition, bineînţeles actualizat cu Feature Pack 1, N82 nu dezamăgeşte nici din acest punct de vedere. Singura excepţie este suita Office, care permite doar citirea documentelor.

Interfaţa utilizează recent introdusul accelerometru, care permite rotirea automată a ecranului în funcţie de orientarea telefonului. Meniul multimedia, accesat cu o simplă apăsare de buton, permite accesul rapid,cu ajutorul unor pagini virtuale, la cele mai importante funcţii: playerul audio (cu suport MP3/AAC/AAC+/eAAC+/WMA), playerul video, camera foto, galeriile de imagini sau jocurile (bazate evident pe platforma N-Gage).

Playerul audio este uşor de utilizat, acesta utilizând D-Pad-ul ca modalitate de control. Piesele muzicale pot fi aranjate în funcţie de artist, album sau gen, existând suport pentru Cover Art. Calitatea audio este bună, fără a excela, precum în cazul terminalelor Walkman produse de Sony Ericsson. Playerul video utilizat este Real Player, acesta fiind dublat de un simplu player Flash. Aplicaţia radio permite recepţionarea posturilor FM, nefiind însă capabilă să intepreteze mesajele de tip Radio Data System. Galeriile 3D sunt o adiţie interesantă, acestea permiţând răsfoirea facilă a imaginilor, atât în mod porteret cât şi landscape, oferind şi funcţia de mărire a lor de până la 8 ori.

CONCLUZII

N82 este fără îndoială un telefon deosebit cu facilităţi multimedia şi foto de foarte bună calitate. Din nefericire, Nokia a ales un layout dezagreabil atât pentru tastatura numerică, cât mai ales pentru blocul de taste pentru navigare. Deranjante sunt şi conectorul USB, care foloseşte un conector atipic, şi care nici nu oferă funcţia de încărcător, precum şi calitatea mediocră a căştilor incluse în pachet.

Cei care vor putea închide ochii la aceste probleme de design vor găsi în N82 un terminal deosebit, care are şanse să devină unul dintre telefoanele la modă în acest an.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

SPECIFICAŢII

Dimensiuni:	112 x 50.2 x 17.3 mm
Greutate:	114 g
Ecran:	TFT 240 x 320 pixels, 16 milioane culori, 2.4 inchi
Cameră foto:	5 MP, 2592 x 1944 pixeli, optică Carl Zeiss, autofocus, captură video, xenon flash
Slot memorie:	MicroSD, card 2GB inclus
Conectivitate:	Bluetooth 2.0 A2DP, USB 2.0, GPRS, EDGE, HSDPA, 802.11g
Sistem de operare:	Symbian OS 9.2, S60 rel. 3.1
Baterie:	Li-Ion 1050 mAh
Mesagerie:	SMS, MMS, Email, mesagerie instantă
Alte facilităţi:	FM Radio, GPS, TV-Out, Java Mobile, Nokia Maps, Motion sensor, suport A-GPS



jocuri



Revolta jucătorilor nedreptățiți

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

Războiul console vs. PC e mai puternic ca niciodată, chiar și forumul nostru a fost atins de flacăra războiului. Dar, dincolo de preferința personală asupra platformei de joc, trebuie să fiți de acord că suntem cu toții jucători și avem anumite drepturi în momentul în care cumpărăm un produs dedicat. Așa a început petiția online adresată Microsoft, Sony și Nintendo de către posesorii de Xbox360, PlayStation 3 și Nintendo Wii.

Nemulțumirea principală este legată de inexistența suportului și a limitărilor serviciilor online pentru România. Astfel, produsele care necesită Xbox Live sau PlayStation Store nu pot fi folosite dacă utilizatorul și-a făcut cont menționând ca țară de rezidență România. Semnatarii, aproape 4000 la momentul scrierii acestui material, nu doresc decât să li se respecte drepturile internaționale, pentru că nu sunt cu nimic mai prejos decât jucătorii din alte țări din Europa, America, Asia sau Africa; printre acestea se numără Chile, Columbia, Estonia sau Belarus.

Evident că inițiativa unor simpli jucători a stârnit reacții controversate. Pornită "de jos", ideea a atras rapid atenția media generaliste, apărând materiale televizate la ProTV, Realitatea TV, The Money Channel sau articole în Ziarul Financiar și Cotidianul. Nu doar inițiatorii petiției au fost intervievați și și-au expus doleanța, ci și reprezentanții oficiali în România. Răspunsurile acestora din urmă, parțial, nu au făcut decât să încingă și mai mult spiritele: accentul era pus pe faptul că România nu este o piață de interes, astfel că Microsoft, Sony și Nintendo ne tratează cu ceafa. În cazul acesta, în mod cert Chile are o piață extrem de interesantă. Din păcate însă, nimeni nu se grăbește la nivel oficial să le infirme părerea. Răspunsul oficial Microsoft a aruncat pisica în curtea distribuitorilor locali, care ar trebui să menționeze serviciile online șchioape în mod clar, pentru că Xbox nu a fost niciodată lansat oficial în România, deși se vinde bine merci. Răspunsul Flamingo, reprezentantul Sony în România, venit din partea CEO-ului internațional, a fost mult mai pacifist, invitând petiționarii la o discuție despre lămurirea situației. Iar ultimele noutăți din toată povestea arată că PCGarage, ComputerGames.ro și MediaDot vor întrerupe în semn de protest orice vânzare a unei console de nouă generație.

Unde suntem noi în toată această afacere? Jucătorii sunt în continuare cei care suferă, pentru că au plătit pentru servicii pe care nu le-au primit în forma lor adecvată. O să spuneți din nou că XtremPC scrie despre jocuri de PC și cei care și-au cumpărat console n-au decât să sufere, și-au făcut-o cu mâna lor. Ei bine, nu e chiar așa, pentru că suntem cu toții la fel, ne jucăm și nu ne convine să ni se îngrădească libertatea de mișcare virtuală. Cum a fost pentru jucătorii de World of Warcraft până ce MMO-ul a fost lansat oficial în Europa și a primit suportul necesar? Dacă WoW nu ajungea la noi? Am fi jucat pe servere din America, cu un lag insuportabil. Gândiți-vă la o astfel de variantă apocaliptică înainte de a-i nega pe jucătorii de consolă.

Important este să ne susținem unii pe alții, pentru că la un moment dat s-ar putea și PC-urile să se afle într-un impas similar. Deși nu am vreo consolă, am votat petiția respectivă pentru că mă joc. Și atât. Nu pentru că aș ține partea PC-ului sau a consolelor; țin cu oferirea de servicii complete și de calitate, atât de la producători, cât și de la distribuitorii locali, aceștia din urmă având la fel de mult de pierdut ca și cumpărătorii lor.





DUKE NUKEM FOREVER

Anul acesta sau tot la Paştele Cailor?

Un articol aparut în Dallas Business Journal indica faptul că Scott Miller, CEO al 3D Realms, ar fi confirmat pentru ziarul texan că Duke Nukem Forever va fi lansat undeva spre sfârşitul acestui an, atât pentru PC, cât şi pentru consolele de nouă generaţie.

Bineînţeles că forumul oficial al celor de la 3D Realms a sărit în aer, iar diverse publicaţii online au preluat imediat ştirea. Pentru o vreme, cei de la 3D Realms nu au infirmat zvonurile, tăcerea acestora fiind percepută ca o confirmare a spuselor apărute în ziarul menţionat.

3D Realms a făcut apoi lumină în acest caz, afirmând că nu au stabilită o dată exactă de lansare pentru Duke Nukem Forever, însă, într-adevăr, încearcă să-l readucă pe eroul blond pe monitoarele noastre până la sfârşitul anului. Din păcate, nu pot



garanta că vor respecta acest termen, existând posibilitatea să mai intervină amânări minore. De asemenea, deşi nu s-au anunţat oficial platformele pe care va apărea jocul, Miller consideră că ar fi logic ca Duke să fie lansat atât pentru PC, cât şi pentru PlayStation 3 şi Xbox 360. În ciuda eventualelor amânări, echipa de la 3D Realms este convinsă acum că este pe drumul cel bun şi nu vor mai apărea surprize neplăcute.

Nelipsitul George Broussard a reafirmat că data de lansare a jocului rămâne eternul "when it's done", însă asta nu înseamnă că echipa producătoare nu se apropie pe zi ce trece de finalizarea proiectului. De asemenea, Broussard a confirmat faptul că teaser-ul lansat la sfârşitul anului trecut nu este decât începutul campaniei publicitare pentru Duke Nukem Forever, care ar trebui să continue destul de curând.

În concluzie, deşi nu vor să recunoască oficial, 3D Realms are în plan lansarea lui Duke Nukem Forever până la sfârşitul acestui an, jocul urmând a fi publicat atât pentru PC, cât şi pentru consolele de nouă generaţie.

COMMAND&CONQUER: RED ALERT 3

Alerta comunistă revine în atenţie



Primele date despre Red Alert 3 au apărut sub forma coperţilor strălucitoare ale revistelor PC Gamer şi PC Guru. După o scurtă ezitare, Electronic Arts a confirmat oficial existenţa proiectului Command&Conquer: Red Alert 3, lansând de asemenea şi un scurt interviu cu Chris Corry, producător executiv la Electronic Arts Los Angeles. Jocul se va petrece într-o realitate alternativă, în care, pe lângă clasicele armate aliate şi sovietice, va apărea şi tabăra Empire of The Rising Sun, japonezii cuceritori ai lumii prin intermediul tehnologiilor lor avanste. Cel de-al treilea război mondial e pe cale să înceapă. Spre deosebire de concurenţă, Red Alert 3 va inova reţeta strategiilor în timp real prin introducerea, în premieră în cadrul acestui gen, a campaniei special realizate pentru modul de joc cooperativ.

Command&Conquer: Red Alert 3 urmează să fie realizat pentru PC, Xbox 360 şi PlayStation 3 (unde producătorii ar putea folosi controlul bazat pe mouse şi taste, la fel ca în varianta de PC). Beta testul urmează să înceapă în vară, expansion-ul Command&Conquer 3: Kane's Wrath urmând să conţină un cod pentru participarea la sesiunile de testare.

MASS EFFECT

Portare pe PC mai repede decât ne aşteptam

În momentul în care Electronic Arts a achiziţionat BioWare, soarta jocului Mass Effect, action RPG SF pregătit de canadieni pentru Xbox 360, era sub semnul întrebării. Jocul urma să fie publicat de Microsoft Game Studios exclusiv pentru propria consolă; totuşi, producătorul şi proprietatea intelectuală treceau în curtea Electronic Arts, o companie cunoscută pentru faptul că îşi lansează jocurile pe toate platformele posibile.

După câteva luni de tatonări, Electronic Arts a ajuns la un acord cu Microsoft, Mass Effect urmând să treacă de pe Xbox 360 pe o altă platformă familiară lui Bill Gates: PC-ul. Uimitor este însă cât de repede va fi lansată această versiune de PC a jocului, Electronic Arts anunţând-o pentru luna mai a acestui an. Primele două jocuri Halo au ajuns după ani buni pe PC, iar Gears of War a stat doar un an pe Xbox 360 până să ajungă şi pe PC; iată totuşi că un nou joc exclusiv Xbox 360 vine pe computerul personal după doar jumătate de an.

Jocul, publicat de această dată de Electronic Arts, îl va pune pe jucător în pielea comandantului Shepard, cu misiunea de a salva galaxia de la un dezastru iminent. În ciuda aparentei simplităţi a intrigii, ca orice RPG de la BioWare, Mass Effect ascunde multe întorsături de situaţie ale poveştii, precum şi personaje bine conturate, ale căror voci sunt interpretate de actori cu greutate precum Seth Green, Marina Sirtis, Lance Henriksen sau



Keith David.

Şi pentru că vorbim de un RPG adus de pe consolă pe PC, BioWare a făcut eforturi considerabile pentru adaptarea jocului la exigenţele jucătorilor obişnuiţi cu mouse-ul şi tastatura: schema de control a fost îmbunătăţită, fiind complet personalizabilă, aşa cum îi stă bine oricărui joc de PC; au fost adăugate hotkey-uri pentru abilităţile din joc, tocmai pentru a evidenţia superioritatea controlului pe PC; inventarul şi interfaţa grafică au suferit modificări semnificative, pentru a fi cât mai uşor de folosit cu ajutorul mouse-ului şi al tastaturii; a fost introdus un nou minijoc de decriptare; nu în ultimul rând, varianta de PC va beneficia de o grafică îmbunătăţită, cu modele şi texturi mai detaliate decat omoloagele lor de pe consolă.

Jocul este dezvoltat folosind DirectX 9, Electronic Arts asigurând publicul că Mass Effect va rula atât pe Windows Vista, cât şi pe veteranul Windows XP.

UEFA EURO 2008

Episodul 2008 din serialul fotbalistic virtual

Electronic Arts a anunțat, așa cum era de așteptat, că va lansa jocul oficial al Campionatului European de Fotbal 2008 - UEFA Euro 2008 - pe 11 aprilie în Europa și 20 mai în America de Nord.

După cum ne-am obișnuit deja, jocul va beneficia de licențele complete de la UEFA, jucătorul având posibilitatea de a alege orice echipă dorește din cele 50 de națiuni înscrise în calificări și de a o ajuta să ajungă la turneul final. EA Sports anunță și câteva noutăți interesante pentru UEFA Euro 2008: manifestările de bucurie ale jucătorilor vor fi acum interactive, iar modul online numit Battle of The Nations va permite oricărui jucător să-și conducă propria țară către titlul de campioană. Va exista de asemenea un mod de joc numit Captain Your Country, în care fotbalistul virtual va putea intra în pielea căpitanului de echipă, ghidându-și coechipierii în momentele grele ale meciurilor.

Jocul va fi lansat pentru Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, PC și telefoane mobile.



ELECTRONIC ARTS

Producția pentru PC și console vine la București



Electronic Arts, cel mai important producător de jocuri video din lume, va începe în acest an producția de jocuri video pentru computere și console în România. "România devine singura țară din Europa Centrală și de Est în care Electronic Arts are un studio de creație pentru jocuri video", a declarat Viorel Alex Marinescu, director Enabling Technologies în cadrul EA România.

Electronic Arts este prezentă în România din 2005, cu divizia de jocuri pentru telefoane mobile EA Mobile. În cadrul studioului de la București au fost realizate jocuri precum Harry Potter and the Order of Phoenix, Medal of Honor sau Need For Speed Carbon. Pentru extinderea activităților de la București, Electronic Arts a închiriat deja birouri cu o suprafață de 2.500 de metri pătrați în complexul Sema Parc, urmând să depășească 320 de angajați până la finele acestui an.

Electronic Arts va investi în următorii ani peste cinci milioane dolari în dezvoltarea studioului de la București. Totodată, EA va continua investițiile începute anul trecut în Universitatea Politehnică București și în cursurile cu aplicabilitate în industria jocurilor.

Înființată în 1982, Electronic Arts are sediul central în Redwood, California. Compania, ce a raportat anul trecut o cifră de afaceri de peste trei miliarde de dolari, are la nivel mondial peste 7900 de angajați. În portofoliul Electronic Arts se află jocuri ce au atins cele mai înalte poziții în topurile de specialitate: FIFA'08, Need For Speed, The Sims, The Lord of The Rings, Harry Potter, Godfather, Medal Of Honor sau Command &Conquer.

TIBERIUM

Shooter în universul Command&Conquer

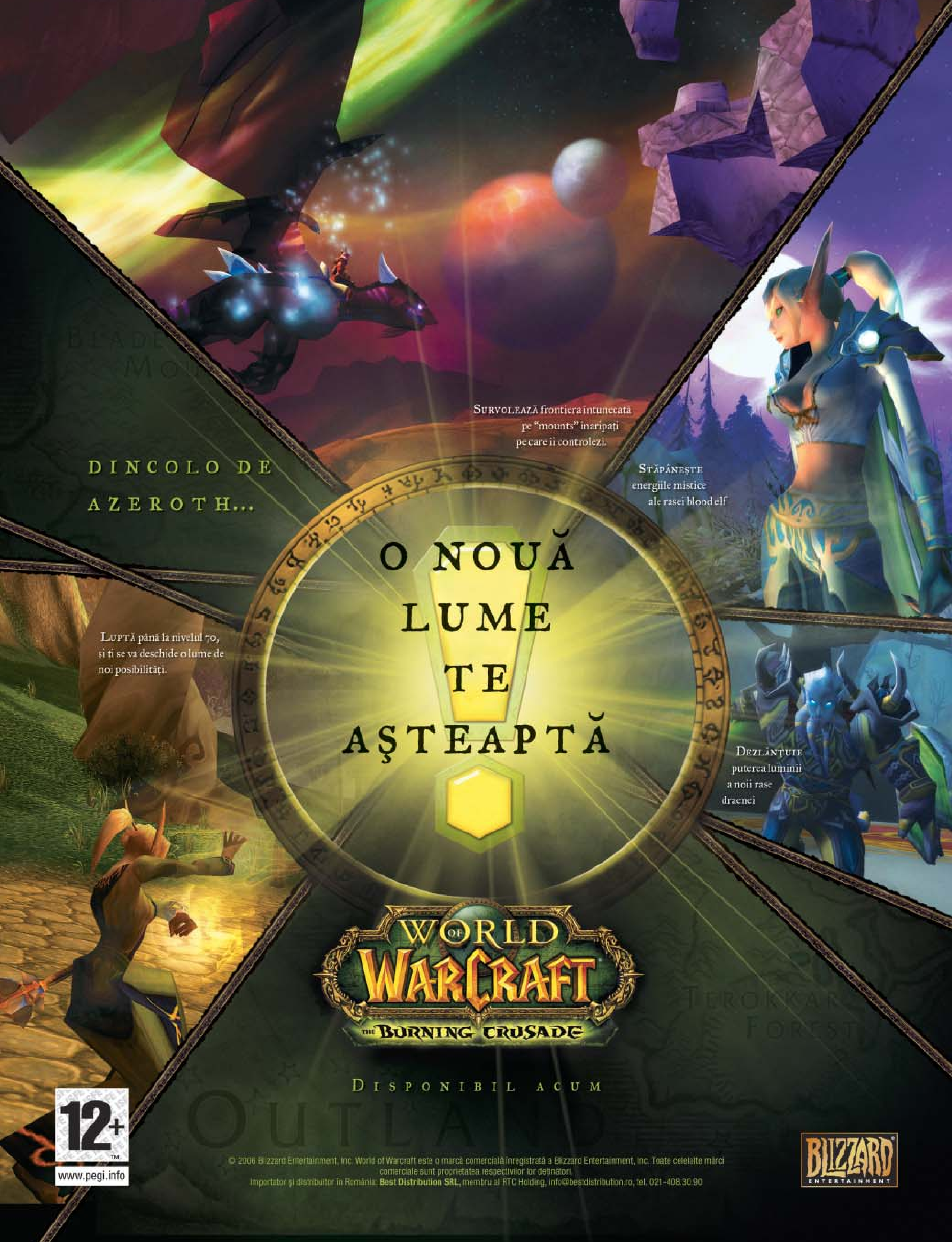
Încă de când echipa din Los Angeles a Electronic Arts a primit licența de folosire a motorului grafic Cry Engine 2, au început să circule speculații referitoare la o continuare pentru FPS-ul Command&Conquer Renegade apărut în 2002, unul dintre ultimele jocuri produse de defunctul studio Westwood,.

Videogamesblogger.com au publicat primele informații despre acest nou joc. Se pare că titlul nu va fi Renegade 2, așa cum se aștepta toată lumea, EA preferând denumirea Tiberium, considerată mult mai potrivită din toate punctele de vedere (reprezentativ pentru gameplay și univers, dar și diferit de Renegade - un joc care nu a strălucit).

În Tiberium, jucătorul va intra în pielea lui Ricardo Vega, un field commander al GDI-ului ce s-a hotărât să revină în activitatea militară, dupa ce inițial renunțase la aceasta. Jocul va putea fi abordat atât în single player, cât și în modul cooperativ realizat pentru doi jucători. Tiberium este descris ca o combinație fericită între Ghost Recon Advanced Warfighter, seria Battlefield și Rainbow Six Vegas, acțiunea fiind bineînțeles plasată în universul Command&Conquer.



Vega va conduce în luptă o unitate R.A.I.D (Rapid Assault and Intercept Deployment), existând posibilitatea de a da ordine subordonaților. Arma principală a field commander-ului va fi GD-10, o unealtă multifuncțională, capabilă să reducă orice forță inamică la tăcere, în orice condiții. Deși nu s-a menționat nimic de lupta împotriva frăției NOD, în mod sigur vor exista misiuni de luptă împotriva forțelor extratereștrilor Scrin. Trecerea de la universul strategic C&C la FPS se va face spre sfârșitul acestui an.



DINCOLO DE AZEROTH...
SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripați pe care îi controlezi.
STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf
O NOUĂ LUME TE AŞTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT



INTERZIS!

CENZURĂ ȘI LEGISLAȚIE

Toată controversa legată de jocurile video violente, chiar de la apariţia lor iniţială, a dus în timp la dezvoltarea unui sistem oarecum limitativ de acces al anumitor categorii de vârstă. Legile din diverse ţări, majoritatea democratice, au de fapt un pronunţat iz de cenzură, invocând de obicei efectul negativ al scenelor violente sau erotice asupra copiilor şi tinerilor.

Majoritatea statelor au o asemenea legislaţie şi un sistem de clasificare al filmelor, muzicii, jocurilor, al producţiilor culturale de masă în general, pentru a avertiza cumpărătorul asupra unui posibil conţinut deranjant. Pe de altă parte, aceleaşi ţări sunt foarte puţin interesate să şi aplice propriu-zis legile respective, poate cu unele excepţii notabile iniţiate de obicei în Statele Unite ale Americii. Chiar şi la noi, unde există o lege a drepturilor de autor şi un organism specializat, ORDA, în afară de fâsâita operaţiune "Gramofonul", nu se iau măsuri contra pirateriei multimedia, mai ales că nu putem spune că avem organe poliţieneşti specializate, familiarizate cu tehnologia folosită şi cu metodele de depistare a încălcărilor regulilor.

Sigur sunteţi familiarizaţi cu sistemul de clasificare american, ESRB sau cu europeanul PEGI, măcar pentru că simbolurile apar pe coperţile jocurilor aflate la vânzare şi s-ar putea să le fi remarcat. Dar unele ţări ies în evidenţă în mod negativ printr-o exagerare legislativă, mai ales în ceea ce priveşte jocurile. Din acest punct de vedere, Australia se află pe primul loc, cu cele mai restrictive legi privind atât accesul la Internet,cât şi jocurile.

Guvernul federal al Australiei reglementează media clasice (televiziune şi radio), serviciile online (Internet), importul şi/sau exportul de materiale tipărite, înregistrările audio-video şi jocurile video. Decizia finală de a publica sau nu o producţie aparţine însă statelor din interiorul federaţiei, pe acelaşi sistem ca în Statele Unite. Pentru asigurarea consistenţei legislative, există o clasificare naţională, reglementată de Office of Film and Literature Classification (OFLC). Schema privind rating-urile jocurilor a fost introdusă în 1994, după apariţia unor titluri ca Night Trap sau

TABELUL 1 - CLASIFICAREA OFLC AUSTRALIA

E	**"E"** - materiale neclasificate propriu-zis, care includ de obicei jocuri online (The Sims Online, World of Warcraft) şi educaţionale.
G	**"G"** - materiale generale, cu "violenţă scăzută şi justificată de context", doar aluzii discrete la activităţi sexuale, nuditate sau droguri şi foarte puţine înjurături.
PG	**"PG"** - recomandă indicaţiile părinţilor pentru tinerii jucători, cu violenţa, nuditatea şi înjurăturile justificate în context.
M	**"M"** - recomandat pentru adolescenţi, aceştia având acces moderat la limbaj agresiv, aluzii sexuale şi ceva mai multe capete sparte cu violenţă. Nu este permisă violenţa sexuală, dar se poate arăta clar cum un personaj consumă droguri.
MA 15+ RESTRICTED	**"MA15+"** - restricţionează accesul jucătorilor sub 15 ani, care nu pot cumpăra jocul dacă nu sunt însoţiţi de un părinte. Aici intră toate jocurile noastre preferate, cu violenţă extremă, sex, limbaj nepotrivit şi tematici "puternice", gen rasism sau acte antisociale tip GTA.

Mortal Kombat. De atunci, clasificarea arată conform prezentării din Tabelul 1.

Spre deosebire de clasificarea filmelor, jocurile nu au o categorie R18+ sau X18+, deci orice joc peste MA15+ va fi complet interzis. Cazuri celebre îl includ pe Duke Nukem 3D, refuzat la clasificare, deși versiunile shareware inițiale primiseră MA15+. Jocul a fost distribuit cu un "lacăt" permanent peste conținutul vinovat, dar acesta se afla totuși pe disc, astfel că protecția a fost rapid spartă și întreaga țară juca versiunea necenzurată. Office of Film and Literature Classification a încercat să-l scoată de la vânzare, dar s-a descoperit că distribuitorul informase organismul despre situație și clasificarea nu mai putea fi modificată. Mai târziu, Duke a fost reclasificat și lansat necenzurat ca MA15+.

În 2001, intră sub cuțitul cenzurii seria Grand Theft Auto, cu Grand Theft Auto III interzis din cauza violenței sexuale; la fel a pățit și GTA: Vice City și a fost din această cauză modificat. GTA: San Andreas a scăpat inițial cu clasificarea MA15+, dar după scandalul Hot Coffee a fost chiar scos de pe rafturi și reintrodus doar după eliminarea conținutului sexual ascuns. Un alt titlu interzis la un an după apariția inițială a fost Manhunt, dar nu pentru că ar fi conținut metode ascunse de a tortura și ucide oameni (acesta fiind subiectul jocului), ci pur și simplu în urma plângerii depuse de un ministru. O altă decizie interesantă a fost luată în cazul lui Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, interzis în 2005 pentru că se presupunea că încurajează criminalitatea prin intermediul graffiti-urilor ce puteau fi desenate pe pereții virtuali din joc.

Evident că diferențele de clasificare între jocuri și filme au fost și sunt criticate, mai ales că nu există niciun motiv pentru care un adult n-ar putea vedea în jocuri ceea ce vede în filme. Evident că discuția include și problematica

TABELUL 2 - DESCRIPTORI DE CONȚINUT

Limbaj violent - seria GTA, The Warriors, Killer 7, orice shooter unde inamicul este numit "motherfucker".
Discriminare - Hitman: Blood Money.
Droguri - Deus Ex: Invisible War, The Warriors, NARC.
Frică - Condemned: Criminal Origins, seria Resident Evil, seria Silent Hill, F.E.A.R..
Sex - Singles: Flirt Up Your Life, Leisure Suit Larry, Playboy: The Mansion, BMX XXX, God of War, The Sopranos: Road to Respect.
Violență - seria Grand Theft Auto, Doom 3, Resistance: Fall of Man pe consolă sau Max Payne, Mortal Kombat, God of War, The Club.
Jocuri de noroc - 42 All-Time Classics, God Hand, Street Hoops (cel mai recent descriptor, introdus pe 29 septembrie 2006).

interactivității din jocuri, în sensul în care la violența in-game jucătorul participă direct și o pune în practică, în timp ce la film este un simplu spectator. Totuși, guvernele din statele australiene nu dau semne că ar dori să schimbe ceva, deși statutul Office of Film and Literature Classification include faptul că adulții pot auzi, citi și vedea ce vor. Desigur, există problematica accesului copiilor la jocuri gen Manhunt sau Postal, dar metodele alternative de a pune mâna pe joc nu lipsesc. Dincolo de piratare, copiii se duc cu părinții de mână și cumpără jocuri violente, pentru că au metodele lor de a-i convinge pe adulți să le facă toate mofturile. Sau pur și simplu părinții nu sunt informați, iar copiii îi conving ușor să le facă daruri poate nepotrivite cu vârsta lor.

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION

Pan European Game Information (PEGI) este versiunea europeană a sistemului de clasificare ESRB din SUA. A intrat în uz în aprilie 2003 și este folosit de 30 de țări, inclusiv România, dar fără nicio asociere cu Uniunea Europeană. Aderarea la acest sistem este voluntară, iar clasificarea are două părți: o vârstă minimă recomandată și descriptori de conținut (șapte la număr), cum ar fi limbaj violent, violență, sex etc. Categoriile de vârstă includ 3+, 7+, 12+, 16+ și 18+, cu precizarea că un joc neclasificat va fi la discreția părintelui în ceea ce privește decizia de achiziție pentru un copil minor. Descriptorii de conținut sunt detaliați în Tabelul 2.

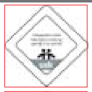


UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE

O clasificare aparte în peisajul european o are Germania, unde multe dintre jocuri sunt cenzurate, mai ales în ceea ce privește nivelul de sânge sau violența fizică; în cazul lui BloodRayne, de exemplu, au fost interzise și scoase din joc toate simbolurile și imaginile ce conțineau zvastici și alte aluzii naziste, inclusiv personajele îmbrăcate în uniforme germane ale epocii; folosirea chestiunilor legate de nazism este permisă în Germania doar în scop educativ, însă nu și în jocuri. Organismul de control, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (German Voluntary Monitoring Organisation of Entertainment Software) sau USK, are cinci clasificări. Clasificările și explicațiile lor sunt detaliate în Tabelul 3.

Aceste clasificări se referă și la versiunile localizate, cum ar fi Grand Theft Auto III, care a apărut cu conținut editat: fără headshots, mai puțin sânge, lipsesc unele arme sau efectele lor speciale, civilii nu lasă bani dacă sunt omorâți sau au fost excluse unele misiuni. Jocurile neclasificate sunt plasate într-un Index special de unde pot fi comandate doar de adulți (peste 18 ani) și nu li se face niciun fel de reclamă în magazine sau alte media. Cenzura este mai puțin evidentă în alte situații, dar menționăm aici titluri ca Manhunt sau versiunea engleză a Return to Castle Wolfenstein (simboluri naziste), de negăsit nici măcar în Indexul special. Din 2003, jocurile nu mai sunt obligatoriu clasificate, dar cele fără rating nu pot fi vândute minorilor. Problema referințelor la

TABELUL 3 - CLASIFICAREA USK GERMANIA

	**Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG** (fără restricţie de vârstă) - aceste jocuri sunt adecvate pentru copii doar cu referinţă la lipsa conţinutului violent sau sexual; dificultatea lor s-ar putea să nu fie potrivită celor mai mici jucători.
	**Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG** (restricţionat pentru copiii sub 6 ani) - aceste jocuri pot avea natură abstractă sau comică sau un subiect mai complex.
	**Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG** (restricţionat pentru copiii sub 12 ani) - jocuri cu accent pe război sau diverse tipuri de lupte, dar toate aflate într-un context istoric sau SF şi cu un nivel minim de violenţă vizuală.
	**Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG** (restricţionat pentru copiii sub 16 ani) - schimburi de focuri frecvente, violenţă moderată şi eventuale teme adulte, cum ar fi Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent.
	**Freigegeben ab 18 Jahren gemäß § 14 JuSchG or Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG** (restricţionat pentru copiii sub 18 ani) - jocuri cu violenţă şi brutalitate, dar moderată în ceea ce priveşte cantitea de sânge, accent pe preamărirea războiului sau încălcarea drepturilor omului.

nazism este controversată, pentru că, dincolo de interzicerea folosirii simbolurilor, jucătorul poate totuşi alege armata germană în strategii ca Sudden Strike sau Axis and Allies, jocuri ce prezintă o virtuală câştigare a celui de-al doilea război mondial de către Reich-ul cu numărul trei.

O altă situaţie controversată a apărut în Grecia, legată în special de încercarea de a contracara jocurile ilegale de noroc. O lege din 2002 interzicea orice joc electronic, deci inclusiv pe cele de pe PC-urile şi consolele de acasă. Propunerea de lege a apărut după ce un membru al partidului de guvernământ grec a fost filmat într-un stabiliment ilegal de jocuri de noroc şi povestea a ajuns în presa de scandal. Propunerea a devenit lege în 2002, dar conţinutul ei ambiguu a declanşat proteste de stradă, iar Uniunea Europeană s-a autosesizat şi a informat Ministerul de Externe grec că această lege ar putea fi în conflict cu legislaţia europeană, care primează. În 2003 a fost publicată o decizie care clarifică unele aspecte, dar în continuare interzice jocurile video în Internet cafe-uri si software-ul care şterge sau încriptează fişiere pe computerele aceloraşi cafenele. Grecia a ajuns la judecată la Curtea Europeană de Justiţie din această cauză, iar momentan legea este suspendată ca fiind neconstituţională.

ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD

Entertainment Software Rating Board (ESRB) este probabil cel mai cunoscut organism de clasificare a jocurilor, înfiinţat în 1994 de către Interactive Digital Software Association (acum redenumită Entertainment Software Association). Apariţia sa a fost influenţată de conţinutul violent din jocuri ca Mortal Kombat sau DOOM, care au stârnit oricum interminabila controversă a violenţei. După dezbateri în 1992 şi 1993, industria a primit un termen de un an pentru a-şi pune la punct un sistem de clasificare, altfel guvernul federal intervenea personal. După mai multe sisteme separate, ESRB a fost aprobat în 1994, cu cinci clasificări iniţiale: Early Childhood, Kids to Adults, Teen, Mature şi Adults Only. Au fost apoi adăugaţi descriptorii de conţinut, iar în 1998 clasificarea Kids to Adults a fost înlocuită cu Everyone. Din 2001 până în 2003, descriptorii au tot suferit modificări, în sensul lărgirii sensului lor, iar simbolurile pentru Mature şi Adults Only sunt însoţite de precizarea vârstei, 17+ şi 18+, pentru o exemplificare clară a vârstei legale de achiziţie. În 2005 a fost introdusă şi clasificarea Everyone 10+, iar din aprilie 2007, Entertainment Software Rating Board are angajaţi permanenţi, a căror identitate este confidenţială, pentru a clasifica jocurile trimise de producători. Sistemul de clasificare american este detaliat in tabelul 4.

Ca şi în Europa, sistemul este voluntar, dar majoritatea publisher-ilor îl folosesc. Descriptorii de conţinut sunt în acest moment foarte detaliaţi şi includ: referinţe la alcool, droguri şi tutun, consumul acestora, sânge şi mutilări, violenţă animată, fantasy, intensă, sexuală sau referinţe la acestea, umor negru sau cu referinţe sexuale, limbaj şi versuri cu conţinut explicit, nuditate, jocuri de noroc reale sau simulate. În cazul jocurilor unde există conţinut personalizat (hărţi, de exemplu) sau în MMO-uri, este inclusă notificarea "Game Experience May Change During Online Play" pentru a sublinia că elementele create de utilizatori nu sunt clasificate de Entertainment Software Rating Board.

Clasificarea Adults Only duce la nepublicarea anumitor titluri pe consolele Nintendo, Sony şi Microsoft pentru că aceste trei companii interzic vânzarea şi lansarea acestor producţii pe hardware-ul lor. Unele magazine nici nu le aduc la vânzare, astfel că mulţi producători îşi cenzurează conştient produsele pentru a primi clasificare Mature, ca în cazul Grand Theft Auto: San Andreas sau Manhunt 2. ESRB-ul a fost de multe ori criticat că este prea îngăduitor cu jocurile extrem de violente din motive comerciale, mai ales că finanţarea organizaţiei vine în mare parte din zona publisher-ilor şi producătorilor. Pentru violenţă, ESRB a clasificat propriu-zis doar două jocuri, The Punisher şi Manhunt 2. Acestea au fost însă modificate pentru apariţia finală şi s-au încadrat în clasificarea M (Mature). Un alt joc, niciodată lansat însă, Thrill Kill, a primit clasificare Adults Only pentru că includea conţinut adult violent, sexualizat şi cu activităţi sadomasochiste. Producătorul jocului a fost însă cumpărat de Electronic Arts şi titlul nu a mai văzut lumina rafturilor. O altă critică adusă organizaţiei este faptul că rating-ul Adults Only este aplicat doar conţinutului sexual explicit, indiferent de nivelul de violenţă.

Un caz celebru de schimbare a clasificării este binecunoscutul scandal Hot Coffee, conţinutul sexual ascuns în codul din GTA: San Andreas. Minijocul sexual a fost rapid descoperit de jucători în versiunea de PC şi adus în prim-plan sub formă de MOD; reacţia a fost extrem de puternică din partea guvernului, mai ales că producătorii Rockstar au susţinut iniţial că secvenţele respective fuseseră create de jucători şi nu se aflau deja acolo, deci ei nu aveau nicio responsabilitate directă. După ce au recunoscut adevărul, San Andreas a fost reclasificat Adults Only, versiunile iniţiale au fost retrase de pe piaţă



şi înlocuite cu unele "spălate" de codul vinovat şi Rockstar a scos un patch care să dezactiveze Hot Coffee.

O situaţie asemănătoare s-a petrecut cu The Elder Scrolls IV: Oblivion în 2006, a cărui clasificare a trecut de la Teen la Mature din cauză că s-a considerat că era mai mult sânge decât prezentat iniţial şi exista un skin care permitea folosirea de personaje feminine topless. Totuşi, publisher-ul a refuzat să relanseze jocul, considerând corectă clasificarea iniţială.

Manhunt 2, realizat de aceiaşi Rockstar care produc seria GTA, a fost amânat multe luni într-o serie de ţări şi adus la clasificare Mature doar după multe editări. Oricum, după lansarea din octombrie 2007, s-a descoperit rapid că versiunile de PlayStation2 şi PSP puteau fi modificate pentru a îndepărta patch-ul care cenzura conţinutul violent. Totuşi, clasificarea ESRB a rămas aceeaşi.

INTERZISE ÎN DIVERSE COLŢURI ALE LUMII

Anumite jocuri sunt interzise în diferite ţări în virtutea legislaţiei mai mult sau mai puţin restrictive. Australia se află în fruntea listei, cu toată seria de jocuri considerate XXX (Leisure Suit Larry: Magna Cum Laudae), titluri violente ca seria GTA, 50 Cent: Bulletproof, NARC, Postal 1 şi 2, Shellshock: Nam '67, The Punisher. Unele dintre ele au primit până la urmă clasificarea MA15+.

În urma unui atac soldat cu trei morţi şi şase răniţi, în Brazilia au fost interzise DOOM, Duke Nukem 3D, Blood, Postal, EverQuest şi Counter-Strike, amenda pentru vânzătorii care nu predau autorităţilor copiile jocurilor fiind de circa 11.000$ pe zi.

Germania are o situaţie aparte, deoarece legislaţia ei interzice folosirea simbolurilor naziste, a imaginilor cu Hitler sau acţiunile ce includ omorârea de nazişti, considerându-le propagandă rasistă.



Astfel, cenzura a acţionat asupra Wolfenstein 3D, Mortyr, Commandos: Behind Enemy Lines şi KZ Manager. Alte titluri au fost confiscate pentru că prezentau violenţă nejustificată asupra oamenilor, în detrimentul demnităţii umane: Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Mortal Kombat 3, Manhunt.

În China, jocurile se supun aceleiaşi cenzuri comuniste practicate asupra tuturor domeniilor de exprimare. Guvernul chinez susţine că cel puţin o treime din infractori sunt influenţaţi de jocuri violente online sau de site-uri erotice, China având o tristă istorie de cazuri celebre de jucători care au murit de epuizare sau s-au omorât din cauza unei dispute legate de o sabie din jocul Legend of Mir. Din 2004, sunt interzise în China jocurile online importate considerate că violează principiile de bază ale Constituţiei, ameninţă suveranitatea şi integritatea ţării, divulgă secrete de stat, ameninţă securitatea statului, afectează gloria naţiunii, provoacă dezordini sociale sau abuzează de drepturile legale ale semenilor. Astfel, au fost interzise Command & Conquer: Generals (pentru că într-un nivel un atac nuclear distrugea intrarea în piaţa Tienanmen, barajul Three Gorges sau Hong Kong Convention and Exhibition Centre), Hearts of Iron şi Hearts of Iron 2 (prezentau Tibet, Sinkiang şi Manchuria ca ţări independente, iar Taiwanul se afla sub control japonez), I.G.I.-2: Covert Strike (prezenta "intenţionat într-o lumină proastă China şi armata chineză"), Football Manager 2007 (prezenta Tibetul ca stat independent).

Pe aceeaşi linie asiatică, în Coreea de Sud au fost interzise Mercenaries: Playground of Destruction, Tom Clancy's Ghost Recon 2 şi Splinter Cell: Chaos Theory, în mare parte pentru că menţionau un fictional război cu Coreea de Nord. Totuşi, din decembrie 2006, Coreea de Sud a anunţat că nu se vor mai

TABELUL 4 - CLASIFICAREA ESRB STATELE UNITE ALE AMERICII

EARLY CHILDHOOD eC	**EC — Early Childhood:** pentru copii de la 3 ani în sus, de obicei jocuri educaţionale, fără niciun fel de conţinut nepotrivit.
EVERYONE E	**E — Everyone:** pentru copii mai mari de 6 ani, cu minimă violenţă animată, fantasy sau limbaj colocvial.
EVERYONE 10+ E 10+	**E10+ — Everyone 10+:** pentru copii mai mari de 10 ani, cu mai multă violenţă animată sau fantasy, limbaj mai nepotrivit şi ocazional sânge. Primul în această categorie a fost inclus Donkey Kong Jungle Beat.
TEEN T	**T — Teen:** pentru copii mai mari de 13 ani, cu violenţă, teme sugestive, o serie de limbaje inadecvate, ocazional sânge, umor negru şi/sau jocuri de noroc cu miză sau fără.
MATURE 17+ M	**M — Mature:** pentru persoane peste 17 ani, jocuri cu violenţă intensă, sânge şi mutilări, referinţe sexuale şi/sau înjurături. Multe magazine mari din SUA şi Canada nu vând astfel de jocuri celor sub 17 ani dacă nu sunt însoţiţi de un părinte.
ADULTS ONLY 18+ AO	**AO — Adults Only:** conţinut nepotrivit pentru minori, jocuri pornografice sau cu violenţă necenzurată, extremă. Din august 2007, 25 de titluri au primit această clasificare, iar controversa privind acest rating este în plină desfăşurare.
RATING PENDING RP	**RP — Rating Pending:** produsul aşteaptă o clasificare finală din partea ESRB, iar simbolul apare doar în demo-uri şi trailere lansate înaintea versiunii finale.



interzice jocuri pe acest motiv datorită "libertății de expresie".

Mai există o serie de țări în care există jocuri interzise, dar sunt cazuri izolate și foarte clar motivate: Irlanda a refuzat Manhunt 2, Mexicul Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (pentru că prezenta un conflict pe teritoriul acestei țări); Marea Britanie a refuzat inițial Carmageddon (lansat ulterior în versiune complet necenzurată), apoi a banat Manhunt 2; Noua Zeelandă nu suportă Manhunt, seria Postal și Reservoir Dogs; Arabia Saudită interzice jocurile Pokemon pe motiv că promovează jocurile de noroc (interzise de Coran) și sionismul, o mișcare politică ce susține Palestina ca stat evreiesc.

DIRECȚII LEGISLATIVE

Deși există legislații și sisteme de cenzură în toată lumea, acestea nu sunt puse în practică foarte strict. În afară de China poate (deși nu poate fi ignorat faptul că jumătate din jucătorii de World of Warcraft și practicanți de gold-farming provin din această țară), sistemele din țările democrate privesc cu multă îngăduință pirateria, jocurile violente cumpărate de minori, iar magazinele refuză să vândă jocuri interzise copiilor de obicei doar cu numele. Încercările autorităților de a stopa pirateria s-au dovedit de cele mai multe ori inutile, deși o serie de razii simultane inițiate de FBI în anii trecuți au dus la închiderea unor site-uri peer to peer sau la dispariția (de multe ori proviziorie) unor grupuri de hackeri și crackeri de software. Totuși, procesele individuale intentate contra milioanelor de utilizatori sunt practic imposibile, prin prisma consumului uriaș de resurse financiare și temporale și adesea a imposibilității de a-i depista, din cauza dezvoltării metodelor de "acoperire" a urmelor.

În SUA în special, o serie de senatori (foarte cunoscuți fiind Joe Lieberman, Jack Thompson sau Hillary Clinton) militează pentru o strictă clasificare și restricționare a jocurilor violente și antisociale. Family Entertainment Protection Act (2005) a fost o astfel de inițaitivă legislativă, niciodată devenită lege propriu-zisă, dar care cerea anchetarea ESRB, amenzi între 1000 și 5000 de dolari pentru vânzarea unui joc Adults Only sau Mature unui minor, plus înrre 100 și 500 de ore de muncă în folosul comunității.



Cel mai cunoscut rămâne însă avocatul anti-jocuri Jack Thompson, care a intentat o serie nesfârșită de procese contra producătorilor și publisher-ilor. Seria GTA a fost vizată în mod special, Thompson susținând chiar că un magazin i-a vândut fiului său de 10 ani o copie de GTA: Vice City. Doar că în acel moment nu exista nicio legislație care să interzică acest lucru. O altă campanie a fost împotriva altui titlu Rockstar, Bully, joc ce prezenta violențe între liceeni. Niciun proces nu a fost până acum câștigat de Thompson, dar asta nu l-a împiedicat în 2006 să ceară Midway oprirea vânzărilor la Mortal Kombat: Armageddon, unde modulul de creare a personajelor permitea realizarea unui luptător care îi semăna avocatului. Nici măcar The Sims 2 nu a scăpat, Thompson susținând că jocul are coduri speciale pentru a obține personaje nude. Procesele și protestele fără perdea din ultimii ani aproape că l-au eliminat pe Jack Thompson din barou, iar acesta nu a reușit deocamdată să câștige niciun proces împotriva unei companii producătoare sau a unui publisher.

CE E DE FĂCUT?

Orice s-ar spune, o legislație în acest domeniu este necesară. Oricât ar fi de inutile, sistemele de clasificare reușesc măcar parțial să avertizeze părinții că un joc nu este tocmai potrivit pentru copilul lor. Totuși, dincolo de cenzură, legi mai mult sau mai puțin stricte și aplicate sau nu, mult mai importantă este educația adulților. Părinții ar trebui să fie primii responsabili, să se informeze și să facă în așa fel încât să nu se lase păcăliți de accesele de plâns ale puștiului de 13 ani care vrea să joace GTA, dar nu îl poate cumpăra decât cu mama de mână.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

Strategie

C&C 3: KANE'S WRATH

După un al treilea titlu destul de reuşit, Command&Conquer se mai îmbogăţeşte cu un add-on, de data aceasta extrem de promiţător atât ca gameplay, cât şi ca poveste. Kane's Wrath va acoperi 20 de ani, în trei capitole: primul începe imediat după evenimentele din Tiberian Sun; al doilea se petrece în timpul celui de-al treilea Tiberium War, iar al treilea după finalul din C&C 3. Fanii înrăiţi se vor bucura de întoarcerea matricei Tacitus şi de rezolvarea unora dintre misterele mai vechi ale seriei, legatede extratereştrii Scrin.

O mare modificare apare în abordarea campaniei, acum cu o puternică parte TBS: jucătorii iau decizii la nivel global, apoi se vor arunca în bătălii tactice atunci când armatele dau nas în nas pe harta generală. Sistemul este considerat de producători o evoluţie a celui din Battle for Middle-Earth II; graniţele, de exemplu, nu mai sunt doar simple linii, bazele vor avea zone de influenţă (care produc mai mult tiberium pentru Scrin sau cauzează revolte la NOD) şi zone în cadrul cărora lupta devine inevitabilă.

Pentru a reuşi o armată persistentă, EA a ales să folosească un sistem de niveluri, doar că toate upgrade-urile făcute la nivel tactic nu se vor păstra; persistenţa se concretizează doar la nivelul hărţii globale. Pentru a limita armatele şi durata turelor, fiecare jucător va avea un număr de puncte de construcţie, mişcare şi luptă. Fiecare dintre cele trei facţiuni va primi două noi sub-facţiuni, cu unităţi unice. De la NOD, sunt de menţionat deocamdată The Awakened (cyborgi-rămăşite ale fostei armate CABAL), Specter (artilerie stealth) şi Reckoner (blindat de transport); GDI are Hammerhead (unitate aeriană cu muniţie infinită), Slingshot (hovercraft antiaerian) şi Shatterer (emiţător sonic mobil). Unităţile Scrin n-au fost dezvăluite, aşa că le vom testa la apariţia jocului, spre sfârşitul acestei luni.

Prea multe amănunte nu au oferit cei de la EA despre Kane's Wrath, mai mult indicii care să ne facă şi mai nerăbdători. Oricum, ne aşteptăm ca mânia lui Kane să fie pe măsura răzbunării pe care ne-o pregăteşte.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRODUCĂTOR:	EA LA
PUBLISHER:	EA
WEB:	WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

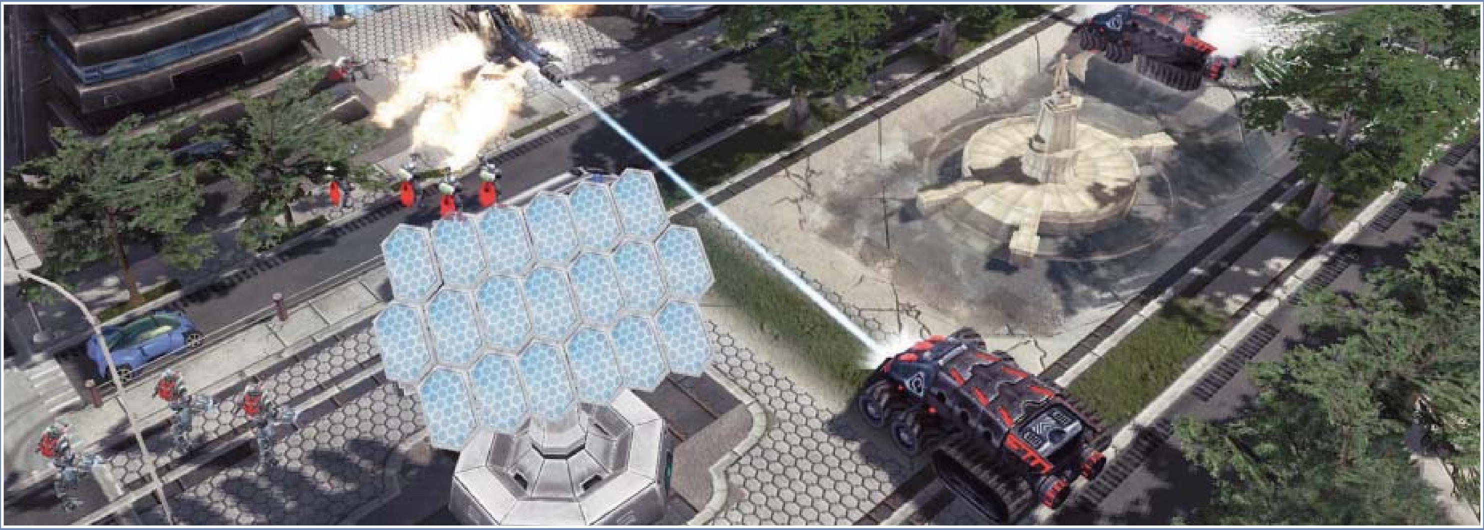
DATA APARIŢIEI: 24 martie 2008











First Person Shooter

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl a reuşit să fie anul trecut genul de shooter pe care îl iubeşti necondiţionat şi îi ierţi toate bug-urile sau îl urăşti din suflet că îşi pune atâtea beţe în roatele gameplay-ului. În orice caz, atmosfera post-nucleară, misterele poveştii, ameninţările permanente şi anomaliile l-au scos în evidenţă din masa uriaşă a FPS-urilor. Şi din câte se pare, Clear Sky încearcă să rezolve o mare parte din problemele puse pe tapet în original.

Povestea se desfăşoară ca un prequel, cu un personaj care lucrează împotriva lui Strelok, protagonistul primului titlu. Astfel, vom afla cum a intrat prima dată în Zonă Strelok şi cum de a reuşit să ajungă într-un camion cu cadavre. Opt facţiuni vor lupta pentru teritorii, resurse şi puncte ştiinţifice în locuri afectate de explozia nucleară de la Cernobâl. Mai mult teritoriu înseamnă mai mulţi membri în facţiune; mai multe resurse, mai mulţi bani; mai multă ştiinţă, noi obiecte avansate.

O altă problemă teoretic rezolvată este cea a distanţelor prea mari de acoperit între o misiune şi alta. Au apărut astfel ghizi, un fel de scurtături, teleportoare dacă vreţi, pentru a ajunge instant în locul dorit.

Uşoare îmbunătăţiri vor apărea şi pe partea grafică: tranziţii zi-noapte mai naturale, animaţii pentru personaje, lumină volumetrică şi umbre mai realiste, efecte depth-of-field şi de vreme îmbunătăţite.

- PRODUCĂTOR: GSC GAME WORLD
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.STALKER-GAME.COM/CLEARSKY

DATA APARIŢIEI: Q1 2008

Cât despre creaturile noi ce vor popula zonele radioactive din Clear Sky, doar una a fost dezvăluită: Marsh Beast, un animal mutant, invizibil, capabil să sară în mijlocul unui grup de stalkeri, să ia unul şi să-l facă bucăţi rapid. Astfel de creaturi vor fi în mod special periculoase împreună, putând distruge imediat coeziunea unui grup de stalkeri.

Chiar dacă l-aţi urât sau l-aţi iubit, S.T.A.L.K.E.R. revine promiţător, cu o poveste cel puţin la fel de atmosferică şi, sperăm noi, un AI şi un nivel de dificultate ceva mai bine balansate.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro












POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
PlayStation.2
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Wii
NINTENDO DS
PC DVD
vodafone
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Bizzare Creations este într-adevăr o companie "bizară", cel puţin din punctul de vedere al unui jucător ce preferă bătrânul PC în defavoarea consolelor. Încă de la apariţia studioului, la începutul anilor '90, membrii acestuia s-au concentrat aproape în exclusivitate pe realizarea de jocuri pentru console (seria Project Gotham Racing), singurele titluri lansate pe PC fiind Geometry Wars: Retro Evolved (casual game destinat iniţial serviciului Xbox Live Arcade) şi The Club, shooterul ce face subiectul acestei prezentări.

The Club îşi trădează foarte repede originile consolistice, încercând să combine elemente clasice ale jocurilor arcade cu mecanica obişnuită de joc a unui shooter la persoana a treia. Din păcate, arcadizarea în exces a unui joc nu este deloc bine văzută de iubitorii de PC, care se aşteaptă mai tot timpul ca avantajele platformei lor preferate să fie folosite la maximum, chiar dacă acest lucru se traduce prin creşterea complexităţii respectivului titlu.

Toţi cei familiarizaţi cu seria Mortal Kombat, foarte la modă pe PC în anii '90, vor deduce imediat de unde îşi trage The Club seva. Similar jocurilor cu bătăi, jucătorul este pus să aleagă între şase personaje, fiecare cu povestea şi abilităţile sale diferite. Toţi aceşti protagonişti ai jocului au fost capturaţi de o organizaţie secretă, numită The Club, şi forţaţi mai apoi să lupte pentru viaţa lor (sau a unor membri ai familiei lor) sau pentru premiul în bani pus în joc. Ulterior, odată cu avansarea în campania single player, sunt deblocaţi încă doi luptători, teoretic mai puternici decât cei şase oferiţi iniţial. Din păcate, The Club nu stă deloc bine la capitolul narativ, unde jocurile precum Mortal Kombat excelau. Personajele sunt mult prea stereotipice, iar secvenţele cinematice de încheiere (prezentate atunci când se reuşeşte câştigarea turneului) dezamăgesc fie prin durata lor prea scurtă, fie prin deznodământul mult prea banal.

Modurile de joc dezvoltate de producători pentru The Club nu sunt nici ele mai inspirate. Există opt arene mari, fiecare cu tematica ei: un complex industrial din Germania, străzile şi canalele Veneţiei, un vapor imens etc. Acestea sunt împânzite de inamici care mai de care mai fioroşi, jucătorul fiind răsplătit cu puncte pentru fiecare astfel de oponent redus la tăcere. În funcţie de cât de spectaculos este schimbul de focuri, eroul controlat poate acumula din ce în ce mai multe puncte, headshot-urile fiind răsplătite regeşte. De asemenea, jocul încurajează realizarea de combo-uri prin omorârea a cât mai multor adversari la rând. Din păcate, modurile de joc sunt mult prea puţin variate: personajul trebuie fie să elimine cât mai mulţi inamici pe parcursul unui traseu predefinit, fie să parcurgă acest traseu în cel mai scurt timp posibil, fie să elimine cât mai mulţi inamici şi să parcurgă traseul în cel mai scurt timp posibil. Există, de asemenea, şi un mod de joc în care eroul controlat de jucător nu poate părăsi o arie bine delimitată şi este forţat să se



Third Person Shooter











apere de zecile de inamici care îl asaltează. În toate aceste moduri, ai senzaţia, în ciuda aspectului modern, că eşti la una din maşinile arcade caracteristice anilor '80-'90, pe care le puteaţi găsi deceniul trecut prin toate localurile de pe litoral. Personal, gameplay-ul efectiv din The Club mi-a adus aminte de anticul Operation Wolf, pe care l-am aprofundat acum mulţi ani de zile pe XT-urile acelor vremuri.

Campania single player, terminată cu un singur personaj, nu vă poate lua mai mult de trei ore. Însă după doar 20 de minute ai văzut tot ce era de văzut în The Club. Bizzare şi-ar dori ca jucătorii să reîncerce aceleaşi hărţi la infinit, din dorinţa de a obţine punctaje din ce în ce mai bune, pe care mai apoi să le compare online cu recordurile mondiale în domeniu. Din păcate pentru compania producătoare, chiar dacă această reţetă dă roade pe consolă, pe PC poate fi catalogată fără mari bătăi de cap drept încă o frecţie virtuală la un picior de lemn.

Mă aşteptam însă ca în multiplayer The Club să-şi spele multe din păcatele modurilor de joc mult prea repetitive ale campaniei solo. Din nefericire, o serie de inconveniente majore împiedică jocul celor de la Bizzare să fie o alegere demnă de atenţie pentru doritorii de împuşcături online. În primul rând, aceleaşi rutine Games for Windows Live, complet inutile, îşi fac apariţia şi aici, împiedicându-ne practic să jucăm online legal din interiorul ţării noastre. În al doilea rând, ca şi în alte jocuri dotate cu Games for Windows Live, The Club are neplăcuta tendinţă de a ieşi în desktop neaşteptat. Doar deconectarea calculatorului de la Internet sau blocarea jocului cu un firewall rezolvă această problemă. Nu în ultimul rând, jocul în reţea este mult prea plicticos şi nespectaculos, fiind limitat la doar opt jucători.

Modalitatea de control a personajelor din The Club poate fi considerată, la rândul ei, o problemă destul de mare. În cazul în care deţineţi un gamepad de Xbox 360, jocul se va controla absolut identic cu confratele său de pe consolă, personajele răspunzând foarte prompt la comenzi. Din păcate, un joc în care headshot-urile sunt atât de importante pur şi simplu nu poate fi jucat competitiv cu un astfel de dizpozitiv. Dacă optaţi pentru mouse şi tastatură, ochirea va deveni mult mai precisă, însă va fi introdus un lag supărător pentru mouse, similar cu ceea ce vedeam acum jumătate de an în Lost Planet. Mai mult, acest lag e sesizabil şi la comenzile venite de la tastatură, astfel de scăpări fiind intolerabile pentru un joc publicat pe PC.

Când vine vorba de prezentare, The Club nu stă tocmai rău, atât aspectul grafic, cât şi partea sonoră fiind în ton cu tendinţele contemporane în domeniu. Pe sistemul de test nu am remarcat nicio diferenţă între versiunea de PC a jocului si cea destinată consolelor, ambele rulând la fel de fluid cu toate detaliile pornite. Inamicii, în funcţie de locul unde are loc lupta, sunt capabili să ameninţe personajul principal în limba lor nativă, această adiţie aducând o bilă albă jocului la capitolul feeling. Din păcate, aceiaşi inamici nu sunt deloc bine realizaţi, în comparaţie cu modelelor celor opt personaje jucabile. Unii dintre ei arată de-a dreptul urât, lipsindu-le numeroase detalii grafice importante. Anumite elemente de decor, în schimb, sunt complet destructibile, ochirea acestora aducând puncte în plus jucătorului.

Din păcate, acumularea de puncte nu poate fi singurul obiectiv al unui joc de PC cu pretenţii, The Club nefiind decât o variaţiune next-gen pe tema joculeţelor casual (cu năvuţe supărate sau biluţe colorate).

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO
- aspectul grafic şi sonor bine realizat
- decoruri destul de variate

CONTRA
- controlul de la tastatură şi mouse
- Games for Windows Live
- modurile de joc mult prea repetitive

VERDICT

Bizzare Creations ar trebui să se limiteze la titlurile de console, The Club e prea banal pentru un joc de PC.

6.5

Procesor: Pentium 4 2.0GHz • **RAM:** 512MB • **Video:** 128MB Pixel Shader 2.0 • **Număr jucători:** 1-8 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

Preţ: N/A • **Producător:** Bizzare Creations • **Publisher:** SEGA • **Distribuitor:** TNT Games •
Web: www.bizarrecreations.com/games/the_club



Aventură

SAM&MAX EPISODE 203: NIGHT OF THE RAVING DEAD

După cum v-ați putut probabil da seama din articolul apărut în numărul trecut, Moai Better Blues nu prea mi-a plăcut. Mai mult, l-am catalogat drept cel mai slab episod Sam&Max apărut până acum. Criticii de specialitate "vestici" nu au fost de aceeași părere cu mine, fapt ce îmi întărește convingerile conform cărora glumele din Moai Better Blues se adresau locuitorilor unor meleaguri destul de îndepărtate de țara noastră. Lucrurile se schimbă însă în mod drastic în noul episod, intitulat Night of The Raving Dead, în care Telltale Games își îndreaptă atenția către Europa, și, indirect, chiar spre România.

Și asta pentru că eroul negativ al acestui capitol este un vampir, Jurgen, locatar al unui castel bântuit din Stuttgart. Bineînțeles că nu avem însă de-a face un devorator de sânge normal, vampirul celor de la Telltale fiind pasionat de curentele emo și goth. Împreună cu armata sa de zombie ahtiați după muzica tehno europeană și rimele penibile caracteristice puștilor emo, vampirul este fără îndoială unul dintre cele mai savuroase personaje întâlnite vreodată într-un joc video.

Cei care au avut ocazia să joace primul titlu al seriei Sam&Max, Hit The Road, vor fi extrem de încântați de începutul din Night of The Raving Dead, producătorii alegând să realizeze secvența introductivă exact în spiritul vechiului joc Lucas Arts. Tema castelului bântuit le-a permis celor de la Telltale să se lege de fiecare stereotip al jocurilor sau filmelor horror și să-l parodieze în stilul lor inconfundabil. Resident Evil este probabil primul titlu care îți vine în minte atunci când avansezi prin Night of The Raving Dead, producătorii neratând nicio ocazie de a lua peste picior seria horror a celor de la Capcom. Într-un final extrem de amuzant, până și cei doi protagoniști vor ajunge zombie, umorul de bună calitate izvorând practic din fiecare situație din joc.

Puzzle-urile sunt parcă mai ușoare decât în Moai Better Blues, durata noului capitol încadrându-se totuși în deja clasicul interval de două-trei ore de joc. Scenele nocturne din Night of The Raving Dead au permis de asemenea producătorilor să folosească câteva elemente de iluminare noi pentru seria Sam&Max, însă nu vă așteptați la nimic spectaculos din acest punct de vedere.

La bile negre putem trece însă, pentru prima dată de când joc aventurile episodice ale celor de la Telltale, partea tehnică. Night of The Raving Dead a fost primul astfel de titlu care s-a comportat ciudat, suprasolicitând în mod nejustificat sistemul după un timp petrecut în joc. Mai mult, a reușit și contraperformanța de a-mi sugruma definitiv Windows-ul printr-un consum exagerat de memorie, cauzat probabil de un memory leak nerezolvat. De asemenea, au existat probleme cu rezolvarea anumitor puzzle-uri, care nu a fost posibilă decât după reîncarcarea unei salvări mai vechi. Trebuie totuși menționat ca am avut parte de o versiune preliminară a jocului, care ne-a fost pusă la dispoziție de Telltale special pentru acest test, existând posibilitatea ca varianta finală a jocului să nu aibă acest gen de probleme.

În ciuda celor câtorva probleme amintite mai devreme, Night of The Raving Dead rămâne cea mai amuzantă aventură Sam&Max realizată de Telltale Games până în acest moment.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Joc de aventură episodic - 9 dolari. Vampir goth cu un anturaj de zombie emo - neprețuit.

9.0

Procesor: Pentium III 800MHz • **RAM:** 256MB RAM • **Video:** 32MB Video • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows 2000, Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREȚ: 8,95USD • **PRODUCĂTOR:** Telltale Games • **PUBLISHER:** Gametap/Telltale Games • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** www.telltalegames.com/samandmax


Acum te poţi abona şi online la www.xtrempc.ro
XtremPC
Abonează-te în perioada 01 decembrie - 31 martie
Plăteşti 12, primeşti 15!
PRIMEŞTI ÎN PLUS:
CADOU UN BRELOC XTREMPC
LIVRARE GRATUITĂ
LA TINE ACASĂ SAU
LA SERVICIU ÎN FIECARE LUNĂ
PREŢUL REVISTEI GARANTAT
PE DURATA ABONAMENTULUI
XtremPC
COMPLETEAZĂ ŞI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT
Splaiul Unirii 74, etaj 4, Bucureşti 040037, Tel: 021-331.11.33



CONFLICT: DENIED OPS

Eidos este un publisher care nu a dus-o prea bine în ultima vreme. În afară de franciza Tomb Raider, revigorată de Crystal Dynamics, Eidos nu prea are titluri care să genereze cine ştie ce interes în rândul jucătorilor. Şi, dacă continuă să publice jocuri precum Conflict: Denied Ops, viitorul acestui publisher nu pare prea roz.

Denied Ops este cel de-al cincilea titlu al unei serii despre care nu prea s-au auzit multe, jocurile acesteia fiind destinate pieţei de buget. Noul Conflict nu face excepţie de la această regulă, cel puţin din punct de vedere calitativ.

Tot jocul este construit în jurul ideii de campanie cooperativă, existând două personaje principale: Graves şi Lang. Primul este un soldat cu experienţă, călit în focurile celor mai dure conflicte. Al doilea, doar un începător talentat în folosirea armelor cu lunetă. Primul este de culoare, al doilea cât se poate de alb. Reţeta perfectă pentru o relaţie spumoasă între două personaje principale pe parcursul unui joc? Nicidecum, replicile pe care cei doi protagonişti le schimbă între ei în timpul misiunilor aflându-se la limita penibilului.

În lipsa celui de-al doilea jucător, campania poate fi abordată şi în mod singleplayer, de saricinile coechiperilor ocupându-se inteligenţa artificială a jocului. Din păcate, aceasta lipseşte cu desăvârşire. Celălalt personaj are puţin spus deranjanta tendinţă da a nu se ţine după eroul controlat de jucător, fiind necesare ordine repetate pentru ca acesta să reacţioneze. Este de-a dreptul frustrant să te avânţi într-o bătălie, în timp ce coechipierul stă pierdut undeva cu jumatate de nivel în urmă. Mai mult, ca şi în Rainbow Six Vegas, există posibilitatea de a vindeca personajele căzute în luptă. Închipuiţi-vă însă că "salvatorul" pe care îl asteptaţi ca să vă readucă în mijocul acţiunii bântuie undeva prin alte cotloane ale hărţii, departe de locul în care aţi fost doborât. Nici inamicii nu sunt mai deştepţi, ignorând



cu seninătate tot ceea ce nu se întâmplă în faţa ochilor lor. Poţi juca şi leapşa pe ouate prin jurul lor până te remarcă.

Iar dacă sunetul şi AI-ul sunt ridicole, de ce ar face excepţie grafica? Poate că ar trebui să îi sune cineva pe cei de la Pivotal Games (autorii jocului), să le dea un mail, un BUZZ pe messenger şi să le atragă atenţia că suntem totuşi în anul de graţie 2008, iar motoarele grafice precum Unreal 3 deja au devenit o obişnuinţă.

Vom acorda totuşi o bilă albă modului în care a fost făcută portarea pe PC, jocul mişcându-se excelent pe PC-ul nostru de test (ar fi şi culmea să nu se fi mişcat, la cât de arhaic este aspectul grafic) şi schema de control fiind decentă. Mai mult, jocul a acceptat fără probleme controllerul de Xbox 360, oferind suport complet pentru acesta.

Cu o floare nu se face însă primavară, Conflict: Denied Ops aflându-se totuşi departe de statutul de joc recomandat. În momentul de faţă, Denied Ops ar putea concura numai cu alte titluri de "valoare" precum Soldier of Fortune: Payback. Dacă doriţi totuşi acţiune militară în echipă, mai aveţi puţină răbdare pentru că Rainbow Six Vegas 2 urmează să apară chiar în decursul acestei luni.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

Procesor: Pentium 4 2.0GHz • **RAM:** 1GB • **Video:** 128MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1-16 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows 2000, Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** Pivotal Games • **PUBLISHER:** Eidos • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** www.conflict.com

VERDICT

Feriţi-vă de măgăruş: Conflict: Denied Ops lasă de dorit de la grafică şi sunet şi până la gameplay.

5.5



PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Penumbra: Overture nu a constituit tocmai cel mai bun start pentru suedezii de la Frictional Games, aventura lor bazată pe un sistem fizic avansat având destule probleme în momentul lansării sale de anul trecut. După câteva neînţelegeri cu fostul publisher, echipa suedeză a anunţat că următorul episod, Black Plague, va fi şi ultimul al acestei serii. Probabil şi din acest motiv, noul joc este o experienţă mult mai legată, interesantă şi logică decât vechiul Overture.

De altfel, deşi Overture a fost catalogat chiar de către producătorii săi drept joc de aventură, firul epic era modest, povestit prin intermediul unor documente presărate prin nivelurile în care avea loc acţiunea. Black Plague corectează multe din neajunsurile vechiului titlu şi, chiar dacă documentele presărate prin joc nu lipsesc nici acum, povestea relatată de acestea este mult mai bine legată. Mai mult, acestea sunt prezentate acum sub diferite forme, de la mesaje criptice lăsate de foştii locatari ai complexului din Groenlanda unde are loc acţiunea şi până la înregistrări audio sau fişiere parolate găsite în anumite computere. Anumite secvenţe sunt dublate de un voice acting evident superior celui din Overture, eforturile făcute de Frictional pentru a îmbunătăţi partea narativă fiind lăudabile.

Chiar în prezentarea primului titlu, aminteam că anumite puzzle-uri, a căror rezolvare avea la bază fizica realistă, erau gândite puţin aiurea. Exemplul dat la acel moment era cel al pietrei care trebuia aruncată peste gheaţă, şi nu folosită pentru a lovi gheaţa. Ei bine, chiar de la începutul lui Black Plague, realizezi că aceste probleme de concepţie au fost eliminate. Obiectele merg folosite exact în locurile în care te-ai aştepta să fie utilizate, iar modurile în care acestea interacţionează cu mediul înconjurător este cel mai logic cu putinţă. Mai mult, enervanţii inamici care patrulau prin anumite niveluri ale primului joc au dispărut în Black Plague, jucătorul fiind lăsat să-şi vadă de puzzle-urile lui. Sigur, monştrii nu au fost eliminaţi complet, apariţiile acestora fiind acum însă mult mai dramatice, în stilul celor din povestirile lui Lovecraft.

Chiar dacă Black Plague rezolvă majoritatea problemelor din Overture, jocul celor de la Frictional Games are în continuare şi anumite aspecte deloc plăcute. Manevrarea obiectelor a rămas în continuare la fel de stângaci realizată, mişcarea în plan bidimensional a mouse-ului nefiind tocmai potrivită pentru a manevra anumite obiecte în spaţiul tridimensional al jocului. De asemenea, chiar dacă este un adventure, Penumbra: Black Plague se joacă în continuare în majoritatea timpului asemenea unui FPS clasic (minus partea de împuşcături). Să fiu sincer, nu ştiu cât de "compatibile" sunt cele două genuri din punct de vedere comercial, iubitorii aventurilor nefiind tocmai cei mai mari fani ai controlului de tip FPS.

Nu în ultimul rând, aspectul grafic a rămas aproape nemodificat faţă de Overture, existând şi anumite niveluri din primul joc pe care producătorii au ales să le refolosească în Black Plague. Nu putem spune că noul Penumbra arată prost, însă nici nu va impresiona pe nimeni cu grafica sa. Din fericire, jocul rulează foarte fluid pe mai toate configuraţiile, fiind accesibil şi celor cu sisteme mai slabe.

Dacă aveţi chef să vă puneţi un pic creierul la lucru, iar frigul din îndepărtata Groenlanda nu vă sperie, Penumbra: Black Plague este exact ceea ce căutaţi.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

În ciuda anumitor probleme, Penumbra: Black Plague este semnificativ mai bun decât predecesorul său.

7.5

Procesor: Pentium 4 1.5GHz • **RAM:** 512MB • **Video:** 64MB Pixel Shader 1.1 • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows 2000, Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** Frictional Games • **PUBLISHER:** Paradox Interactive • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** www.penumbrablackplague.com



HARD TO BE A GOD

Ca pasionată de RPG-uri, Hard to Be a God mi-a atras imediat atenția. Chiar dacă vine de la un producător rus, iar jocurile din acea zonă de obicei sunt pline de probleme, am lăsat prejudecățile la o parte și m-am aruncat în universul din Arkanar. Din păcate, toate prejudecățile posibile se confirmă și aproape că nu știu de unde să încep să fac praf această creație „dumnezeiască”.

Povestea vrea să fie inspirată dintr-un roman SF al scriitorilor ruși Arkadi și Boris Strougatsky, autori și ai nuvelei „Picnic la marginea drumului” din care se inspiră S.T.A.L.K.E.R. Dar dacă povestea post-Cernobâl este extrem de bine folosită în S.T.A.L.K.E.R., RPG-ul de față se chinuie din greu și ratează un fir epic coerent. Se presupune că am avea două planete, Arkanar și Terra, care au evoluat în direcții diferite: prima a rămas într-o stagnare medievală, a doua a ajuns la tehnologii fantastice. Eroul nostru este trimis ca investigator să afle de ce Arkanar a rămas în urmă, dar nu are voie să folosească tehnica modernă, pentru că riscă să fie considerat zeu de populația înapoiată. De aici și titlul incitant, dar doar atât rămâne atrăgător la joc.

Mediul de joc este exact așa cum e de așteptat de la un RPG, cu case în care orice cufăr poate fi jefuit, cu hoți pe toate cărările și doi, trei comercianți răspândiți pe ici, pe colo. Vizual vorbind, nimic nu strălucește, personajele sunt animate stângaci și protagonistul mai bine suferea de muțenie, pentru că replicile chinuite chiar nu duc cu gândul la un erou. Ciclul zi-noapte nu face decât să încurce, pentru că partea nocturnă te face să-ți scoți ochii și să dai din gard în gard, riscând să rămâi blocat din cauza vreunui bug.

Sistemul de luptă este hack'n'slash clasic, trebuie să dați cu sabia în dreapta și în stânga până ce nu mai mișcă nimeni, fie ei oameni, lupi sau reptile. Ca mare "inovație", puteți lupta și călare, la fel cum puteți călători în șa, lucru ce se presupune că ajută la o deplasare mai rapidă. Dar lupta călare suferă din cauza controlului calului, mai mult mașină decât cabalină; iar deplasarea este și ea faultată de



bug-uri de coliziune. Singurul lucru bun în acest joc este sistemul de inventar, îndeajuns de mare pentru a satisface și pe cel mai strângător dintre jucători. Diversele obiecte sunt separate pe categorii, așa că nu va trebui să forați prin inventar în căutarea unui anume document. Abilitățile personajului sunt extrem de banale, ieșind în evidență doar o serie de combo-uri ce pot fi realizate în funcție de arma folosită (light, medium, heavy). E adevărat că bogăția de obiecte îi oferă personajului unele opțiuni destul de interesante, în sensul unui joc de roluri la propriu. Eroul se poate deghiza în hoț, călugăr, negustor și astfel rezolva pe cale pașnică anumite misiuni; oricum, necesitatea de a ține în inventar haine și de a le schimba într-un loc ferit s-ar putea să vă plictisească rapid.

De obicei, încercăm să nu judecăm un joc doar după aspectul grafic. Și nici de data aceasta n-am făcut-o, pentru că se poate trece mai ușor peste o parte vizuală mai slabă dacă restul se ridică la un nivel calitativ acceptabil. Din păcate însă, Hard to Be a God nu e acceptabil, nici măcar cât de cât suportabil. Dacă aveți chef de un RPG adevărat, cu poveste, gameplay și o grămadă de opțiuni, nu ezitați să vă apucați de The Witcher. Sigur nu vreți să fiți zei în Arkanar. E prea greu.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

Procesor: Pentium 4 1.6GHz • **RAM:** 1024MB • **Video:** 128MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1 (LAN, ONLINE) • **Sisteme de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** Burut • **PUBLISHER:** Nobilis/Akella • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** www.hardtobeagod.com/en

VERDICT

Chiar că e greu să scoți un joc mai prost ca acesta. Poate doar Hard to Be a God 2.

3.0



HOUR OF VICTORY

Vom scăpa oare vreodată de obsesia producătorilor cu jocurile inspirate din cel de-al doilea război mondial? Chiar dacă primul pas în acest sens a fost făcut (Call of Duty a renunțat, sperăm noi definitiv, la câmpurile de bătălie din WW2), curentul este încă puternic susținut de companii precum Electronic Arts, care nu se mai satură de a arunca pe piața titluri Medal of Honor, destinate tuturor platformelor posibile.

O "minte luminată" din cadrul Midway s-a gândit că poate ar fi bine să lanseze și ei un astfel de joc, în ideea de a câștiga ceva bani de pe urma jucătorilor mai naivi. Zis și făcut. Așa a luat naștere Hour of Victory, unul dintre cele mai prost văzute jocuri de Xbox 360 ale anului trecut, crucificat în mai toate review-urile pe care am avut ocazia să le citesc. Și, pentru că "șmecheria" nu le-a mers pe Xbox, cei de la Midway au lansat acum jocul și pe PC, tocmai pentru a profita de acuta lipsă de titluri de calitate din această perioadă a anului.

Uimitor pentru un joc atât de hulit, Hour of Victory folosește motorul grafic Unreal 3. Rezultatul nu este însă tocmai îmbucurător. Jocul produs de N-Fusion și publicat de Midway are înșelătoarea tendința de a arăta bine în capturile de ecran statice și de-a dreptul penibil în mișcare. Nivelurile sunt foarte scurte, primul capitol al jocului putând fi terminat în 20-30 minute (Hour of Victory are patru capitole "mari", împărțite fiecare în câteva niveluri), și foarte banale ca design.

Producătorii au încercat să ofere o anumită senzație de neliniaritate jocului, introducând trei personaje jucabile: Ross, luptătorul echipei, capabil de a rezista cel mai mult în clasicele schimburi de focuri cu naziștii; Bull este sniperul neînfricat, singurul care poate escalada clădiri; Taggert își folosește cuțitul pentru a elimina silențios inamicii. Nu vă închipuiți însă cine știe ce tactică, ca în Commandos spre exemplu. La începutul fiecărei misiuni din Hour of Victory veți putea alege personajul pe care doriți să-l controlați în nivelul ce urmează. Diferențele vor fi însă neglijabile, alegerile jucătorului fiind limitate la "împinge mașinăria care blochează drumul" (în cazul lui Ross), "escaladează gardul" (pentru Bull) sau "descuie lacătul de la ușa închisă" (când îl controlăm pe Taggert). Ce contează că atunci când drumul va fi eliberat, gardul escaladat sau ușa deschisă vom ajunge în exact același loc, indiferent de personajul controlat?

Pentru a nu fi nedrepți cu jocul, unele niveluri arată într-adevăr bine, cum este cel cu telecabina din cel de-al doilea capitol (inspirat oare din Return to Castle Wolfenstein?!?), însă aceste momente sunt prea rare pentru a influența cu ceva părerea de ansamblu pe care ne-am făcut-o despre Hour of Victory.

Dacă conținutul acestui joc era oferit în mod gratuit sub forma unui MOD pentru un FPS cu



renume, în genul Half-Life 2, aș fi apreciat efortul depus de echipa amatoare care l-a produs. Pentru că, din păcate pentru el, Hour of Victory arată a joc făcut de amatori și folosit drept pretext pentru a mai stoarce niște câștiguri nemeritate din partea unui public mult prea credul.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

Procesor: Pentium 4 2.0GHz • **RAM:** 1GB • **Video:** 128MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1-12 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** N-Fusion Interactive • **PUBLISHER:** Midway • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** www.hourofvictory.com

VERDICT

Reluați Call of Duty 2 sau Medal of Honor: Airborne. Sunt mult mai bune decât jocul publicat de Midway.

5.0



SINS OF A SOLAR EMPIRE

Sins nu e nici Galactic Civilisations, nici Master of Orion. A fost uitat gameplay-ul pe ture, în favoarea unui abordări mult mai apropiate de RTS-ul clasic. Să nu vă imaginați acum nebunia gen C&C, din fericire ritmul este mult mai lent. Scala jocului poate ajunge uriașă, cu cinci-șase flote de condus simultan, luând în același timp și decizii științifice și economice.



Unul dintre puținele defecte ce îi pot fi reproșate este lipsa unei campanii single player propriu-zise. Avem o largă varietate de scenarii și hărți, dar secvența cinematică introductivă este singura aluzie la o poveste. Astfel, într-un viitor îndepărtat, Trader Emergency Coalition, o alianță umană, luptă împotriva unor oameni decăzuți (Advent) și a unei rase extraterestre (Vasari). Mult mai important este gameplay-ul, care nu vă va aduce în față sarcina cuceririi întregii galaxii. Limita este stabilită la cinci stele, fiecare cu o serie de planete înconjurătoare; călătoria între ele se face pe anumite rute spațiale. Planetele tip Terra sau deșertice pot fi ușor colonizate, la fel și o serie de asteroizi, dar planetele înghețate sau vulcanice depind de cercetarea științifică.

Pe parte combativă, avem o întreagă serie de nave, de la cele de explorare până la supervasele capitale, baza întregii flote. Navele de război includ fregate, vase de asediu și platforme cu rachete. Navele capitale sunt însă cele mai importante, aducând o uriașă putere de foc și posibilitatea de a acumula experiență și noi abilități. Partea economică se bazează pe trei resurse: bani (din colonizare și comerț), cristale și metal (din forarea asteroizilor). Orice acțiune, construcția navelor, îmbunătățirile planetare, cercetarea, consumă multe astfel de resurse, așa că deciziile trebuie luate cu mare atenție. Avem și puțină diplomație, plus un sistem de atacuri piraterești (cam la 10-15 minute), pentru care există un mecanism de licitație pentru a îndrepta rebelii contra facțiunilor rivale.

Deși sunt într-adevăr multe de făcut, jocul se desfășoară într-un timp real derulat cu încetinitorul; iar un sistem arborescent oferă toate datele despre planete, fabrici și flote, astfel că nici nu trebuie să părăsiți zona unei bătălii spectaculoase pentru a mai construi ceva. Meciurile foarte lungi vor dura însă enorm de mult; o hartă medie putând dura și opt ore, pentru că nu există condiții alternative de victorie, iar AI-ul nu se predă, chiar dacă e clar că va pierde lupta. La nivel vizual, Sins prezintă lupte cu efecte luminoase mulțumitoare, iar la zoom maxim, sistemul solar va fi presărat de simboluri pentru fiecare element în parte.

S-ar putea să dureze destul de mult până să controlați eficient jocul, pentru că tutorialele nu reușesc să explice decât 10% din tot ce se petrece pe ecran. Dar cu multă răbdare veți descoperi un joc extrem de complex, un fel de Supreme Commander fără acțiunea intensă care te ținea mereu în alertă și ajungea să te copleșească.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Mai periculos ca dependența de droguri și cu lupte parcă scoase din Star Wars.

9.0

Procesor: Pentium 4 1.8GHz • **RAM:** 512MB • **Video:** 128MB Pixel Shader 2.0 • **Număr jucători:** 1-10 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** Ironclad Games • **PUBLISHER:** Stardock • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** www.sinsofasolarempire.com

OPERAȚIUNEA ȘOIMUL

30 ianuarie 2008 – În Orientul Mijlociu şi mare parte din India, conexiunile Internet sunt întrerupte în masă ca urmare a unor defecţiuni ale cablurilor submarine de comunicaţii FLAG (Fiberoptic Link-Around-the-Globe) şi SEA-ME-WE 4. Operatorii de cablu tac chitic în privinţa cauzelor penei de comunicaţii.

1 februarie 2008 – Cablul submarin FALCON al Flag Telecom este raportat ca întrerupt la 56 de kilometri de Dubai.

3 februarie 2008 – Un alt cablu submarin este raportat ca întrerupt între Quatar şi Emiratele Arabe Unite.

4 februarie 2008 – Khaleej Times, cel mai important cotidian din Dubai raporteaza încă două întreruperi: un alt cablu FALCON, din Golful Persic, în apropiere de Bandar Abbas, Iran şi un cablu SEA-ME-WE4 în apropiere de Penang, Malaesia.

În plus, ziarul dezvăluie că mai existase o întrerupere neraportată a unui cablu FALCON, datând din 23 ianuarie, în zona mediteraneeană a Egiptului, lângă Alexandria.

Greu de crezut că avem de-a face cu o coincidenţă, când toate aceste incidente s-au petrecut într-o perioadă relativ scurtă de timp, la o distanţă considerabilă unele de altele.

Pentru a ridica mizele, să luăm în calcul şi o informaţie economică: pe fondul unei devalorizări considerabile a dolarului american, Iranul vroia să anunţe la începutul lunii februarie lansarea unei burse petroliere proprii, care să tranzacţioneze exclusiv în alte monede decât dolarul (care domină pentru moment în restul tranzacţiilor petroliere de pe mapamond). Pana de comunicaţii a întârziat semnificativ lansarea, care s-a făcut cu două săptămâni mai târziu, pe 17 februarie 2008.

Concluziile le puteţi trage singuri. Tot ceea ce urmează este pură ficţiune.

Îmi beam cafeaua de dimineaţă într-un colţişor mai retras al labirintinei pieţe Mutrah când Pichai sosi transpirat să mă anunţe că primisem o însărcinare urgentă. Un cablu al companiei Flag Telecom se defectase undeva între Iran şi Oman şi firma indiană vroia să subcontracteze reparaţiile, având în vedere că cele două vase de mentenanţă pe care le posedau erau deja ocupate cu alte două defecţiuni.

- Cred că e ceva serios, zise Pichai. Şeful a primit un telefon de la marele Qaboos însuşi.

Am sorbit din cafea şi am meditat asupra situaţiei. Implicarea sultanului Qaboos bin Said era într-adevăr de luat în seamă, fie chiar şi pentru că îl băgase în priză pe Augustinho Branca, directorul Marine Systems Inc., compania pentru care aveam plăcerea să lucrez în momentul de faţă.

- Şi mai e ceva interesant. Din motive necunoscute, insistă ca operaţiunea să fie supravegheată de un pedo.

"Pedo" era porecla pe care o scornisem eu şi Pichai pentru oficialii PDO (Petroleum Development Oman), cea mai importantă companie din sultanat, cu care mai avusesem de-a face în mai multe rânduri şi faţă de care nutream o antipatie mai mult sau mai puţin făţişă. M-am încruntat. Cât de mult îi afecta lipsa Internetului pe birocraţi? Nu le mai mergeau site-urile porno?

- Când ar trebui să ridicăm ancora?

- Dacă ne luăm după Branca, chiar dacă plecam ieri şi tot era prea târziu. Arde rău.

Am lăsat 100 de baiza pe masă pentru cafea şi am plecat. Am cotit-o pe o străduţă care duhnea a peşte alterat şi am ieşit la o stradă principală de unde ne-am urcat într-un taxi. Circulaţia în capitala Muscat era infernală, mai ales în zona docurilor, dar impulsionat de promisiunea unui bacşiş generos şoferul se lansă într-o cursă infernală care ne aduse într-un timp record până la docul unde era ancorată Melody, ambarcaţiunea utilitară a Marine Systems, care era deja pe picior de plecare. Odată ajuns la bord am descoperit că reprezentantul PDO care urma să ne însoţească era o femeie, un lucru relativ surprinzător în lumea arabică, unde femeile reuşeau arareori să obţină o funcţie cu responsabilitate.

- Soraya Naseem, se prezentă ea. Consilier de securitate.

Deci nu un birocrat oarecare. Am privit-o intrigat. Nu arăta rău. Părul negru cârlionţat, tenul măsliniu, un bust greu de ignorat, o strângere de mână ce inspira siguranţă de sine. Am discutat platitudini pentru o vreme, apoi ne-am văzut de treabă. Am citit în atitudinea ei că subiectele mai importante urmau să fie abordate ceva mai târziu. Nu mă înşelasem. Eram în larg de ceva vreme şi înaintam cu toată viteza către zona cu probleme când am auzit-o apropiindu-se din spate. Se rezemă de balustradă cu spatele, o poziţie care, involuntar sau nu, îi punea în valoare atributele feminine.

- Când cobori, vreau să mă scufund şi eu.

Am lăsat afirmaţia să mustească o vreme şi am privit prora navei despicând valurile.

- Sunt naturali? am zis în cele din urmă, indicându-i din priviri sânii.

Un punct în favoarea ei, nu îşi schimbă poziţia pentru una mai defensivă.

- Da, de ce? zâmbi ea.

- Am fost instructor de scuba-diving o vreme. Am văzut nişte chestii neplăcute întâmplându-se cu silicoanele la adâncimi mai mari de 50 de metri.

Soraya se încruntă.

- Sunt scafandru certificat, în caz că vrei să ştii.

- Poţi să te ştergi la fund cu certificările din ziua de azi. Ai făcut un curs de 3 zile cu un puşti cu freză de canar din Caraibe şi gata, eşti scafandru certificat.

O provocam intenţionat. Nu părea să îşi dea seama.

- Ştiu mai multe despre tine decât ai tu impresia că ştii despre mine, pufni ea. John Elm, născut Ion Ulmeanu, zece ani de serviciu în Royal Navy, transferat în 1999 la SAS - Special Boat Services, detaşamentul Z. Promovat căpitan în 2004. Dispare de pe radar în martie 2005, în aceeaşi perioadă în care comandantul SBS, Van der Horst moare în timpul unui exerciţiu subacvatic din Marea Nordului. Ce s-a întâmplat atunci, John?

Ştia o mulţime de lucruri pe care le credeam îngropate, asta era sigur.

- Ce s-a întâmplat cu cablul FALCON, Soraya Naseem? am zis, evitând din nou să îi răspund.Vreau să ştiu în ce mă bag.

- Nu ştim cu siguranţă.

"Ştim". Plural. Ori era foarte naivă şi lăsa să îi scape multe, ori chiar era dispusă la o sinceritate parţială.

- OK, care este presupunerea neoficială?

- Cablul de date submarin a fost tăiat. Un act de sabotaj. Nu este primul cablu care se întrerupe brusc. Primul a fost lângă Alexandria, pe coasta Egiptului. În imaginile din satelit în zonă apare o barjă de transport cu pavilion portughez. Aparţinea unei firme paravan, în spatele căreia se găseşte SynMarine, divizia maritimă a SynCorp. SynCorp sunt...

- Ştiu cine sunt SynCorp, am întrerupt-o. Armată privată. Mercenari. Cumpăraţi de o companie americană, cu importante relaţii guvernamentale.

- Exact. Computer Sciences Corporation. Nu pare ciudat că o companie IT avea nevoie de o armată privată?

Tăcu, lăsându-mă să completez eu spaţiile goale.

- Deci la ce să ne aşteptăm acolo jos? i-am răspuns indirect, cu o nouă întrebare.

- În cel mai bun caz, un cablu secţionat. Îl repari, ne întoarcem acasă şi ne vedem de vieţile noastre.

- Şi în cel mai rău caz?

- Ei bine, să zicem că s-ar putea să avem companie.

(va urma)



Micile descoperiri
au recompense mari.
McAvantaj Garantat
Hamburger
2,5 lei
McPuişor™
3 lei
i'm lovin' it™
© 2008 McDonald's Corporation

randament maxim cu
BlackBerry Unlimited

Smartphone
BlackBerry®
8800



273 EUR (TVA inclus)

- GPS integrat
- baterie de mare capacitate

Smartphone
BlackBerry® Curve™
8320



213 EUR (TVA inclus)

- card de memorie microSD de 1 GB
- cameră foto

Smartphone
BlackBerry® Pearl™
8100



154 EUR (TVA inclus)

- funcții multimedia
- mic și ușor

Acum rezolvați totul mai repede. De pe cel mai nou telefon - Smartphone BlackBerry® Curve™ 8320 - și modelele exclusive de la Orange, angajații companiei dumneavoastră au acces nelimitat la e-mailul de la birou, în timp real, își pot verifica întâlnirile și navighează pe internet oriunde s-ar afla.

Mai multe despre BlackBerry® Enterprise Solution™
pe www.orange.ro/business-services.

BlackBerry.

Business Services orange™